
HOBBY
Hitech
M2, nueva tecnología para 3DO.
Más potente, más rápido, más espectacular.
Año I
Número 5
Julio/Agosto 1995
475 Pesetas
• SEGA • NINTENDO • SONY • 3DO • ARCADES • JAGUAR • CD ROM • NEC • NEO GEO • CDI • INFOGRAFÍA •
SegaSaturn: Conoce todos sus juegos y sus posibilidades multimedia
Regalamos 10 Goldstar 3DO
Victory Goal, FIFA 96 y Power Sports Soccer para Saturn y PlayStation
El fútbol irrumpe con fuerza en las nuevas consolas
HOBBY PRESS
00005
8 426239 010047

Editorial

Paso firme y buen pulso

Entre vítores, bacanales, pirotécnia al borde de un lago y mucho 'glamour' presentó Sega su nueva máquina de 32 bits, Sega Saturn, a prensa, clientes y distribuidores llegados de toda España.

El nacimiento ha sido impactante, espectacular, a lo grande, para no faltar a una tradición Sega que, desde siempre, ha demostrado un gusto exquisito por el show a la hora de introducir sus consolas. El inicio de la historia, insistimos, permite albergar esperanzas a un sector que, por aquello de ser finos, no pasa precisamente por el mejor de sus momentos. Ahora sólo falta que los siguientes pasos, seguro que tan meditados como el primero, demuestren que la cosa va a atacarse con paso firme y buen pulso.

Y es que una historia tan prometedora y delicada a la vez como la que nos ocupa, necesita de decisiones a la altura de las circunstancias.

En Hitech estamos convencidos de que Sega no va a encontrar demasiados problemas a la hora de acometer la introducción en España -cosa casi hecha- de su consola. Pero aunque los tuviera, también estamos seguros de que sabría salir de ellos. Sola o con amigos. Sola porque hasta ahora así lo ha hecho, creándose sus propios juegos-maravilla. Con amigos porque numerosos sellos de software ya le han prometido amor eterno. Aunque muchos de ellos se confiesan abiertamente polígamos.

La diversión, amigos, está servida. Gracias, Sega, por volver a crear ilusiones.

Ahora, a esperar impacientes hasta el mes de septiembre para contemplar la llegada a España de otras dos auténticas maravillas en forma de consolas: Sony PlayStation y Goldstar 3DO.

Será cuando volvamos a vernos. Hasta entonces, que paséis un buen verano.



Edita: HOBBY PRESS, S.A.

Presidente: María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez-Centurión **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez **Directora de Arte:** Susana Lurguie

Director Adjunto: Juan Carlos García **Coordinación de Redacción:** Manuel del Campo

Colaboradores: Oscar del Moral, Sonia Herranz, José Antonio Gallego, Esther Barral, J.C. Romero (internacional), Javier Santos (autoedición).

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña), Nicola di Costanzo (Japón)

Directora Comercial: Mamen Perera **Coordinación de Producción:** Lola Blanco **Departamento de Sistemas:** Javier Del Val

Secretaria de Redacción: Ana Torremocha **Fotografía:** Pablo Abollado

Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos n 4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18 **Distribución:** HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tel: (91) 654 81 99

Transporte: Boyaca Telf.: 747 88 00 **Imprime:** PENTACROM S.L. Miguel Yuste 33. 28037 Madrid. Tlf:3047070. Fax: 3042570

Depósito Legal: M-6554-1995

Número 5 Julio/Agosto 1995

nario

Ahorra o nunca

Por un puñado de pesetas

El Gobierno tenía razón. Hay que ahorrar. Olvídate de las vacaciones, no te dejes hipnotizar por los anuncios de los grandes almacenes y haz el favor de no gastarte en 'chucherías' todas esas pelillas que te ha dado el abuelo por tu Santo. Consuélate pensando en lo que vas a hacer luego con ese dinero y no te lleves las manos a la cabeza. Mejor haz la genuflexión delante del cerdito ahorrador e incrementa su 'buchaca' con una pesetillas de pro. Las vas a necesitar. O eso, o pides un crédito al banco. Las nuevas consolas ya están aquí y no vienen precisamente de rebajas ni con el pan bajo el brazo. En todo caso con Virtua Fighter. Pero ojo lo que se cotizan las condenadas. Así que ya sabes, por una vez haz caso al gobierno y ahorra. Para cuando el cerdito haya aumentado su peso lo suficiente, esa bonita máquina dejará de ser un sueño y el tuyo se habrá cumplido. Ahorra, chaval, o nunca tendrás una de estas máquinas interactivas de diversión total. Lo dicho.

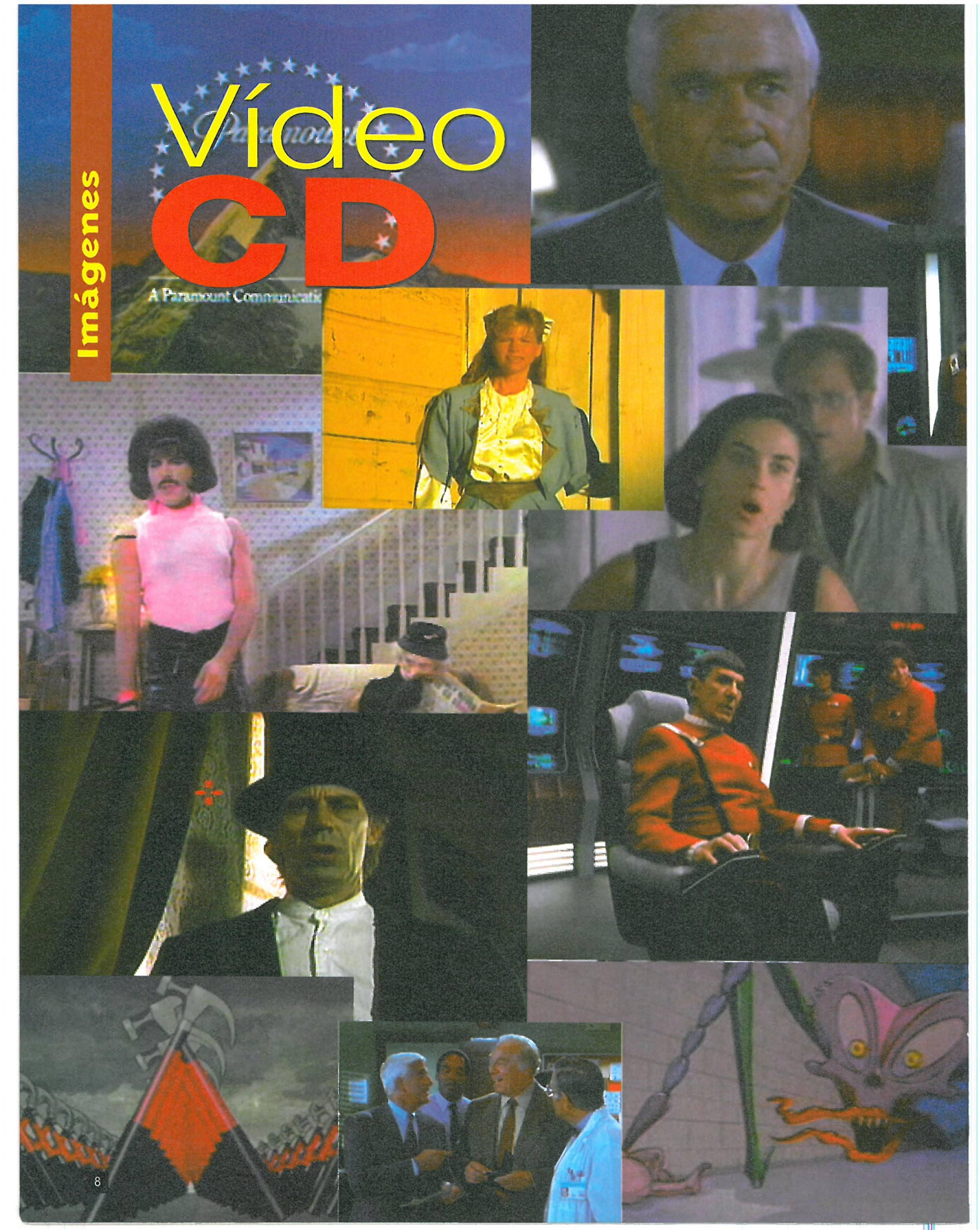
Tecnología M2

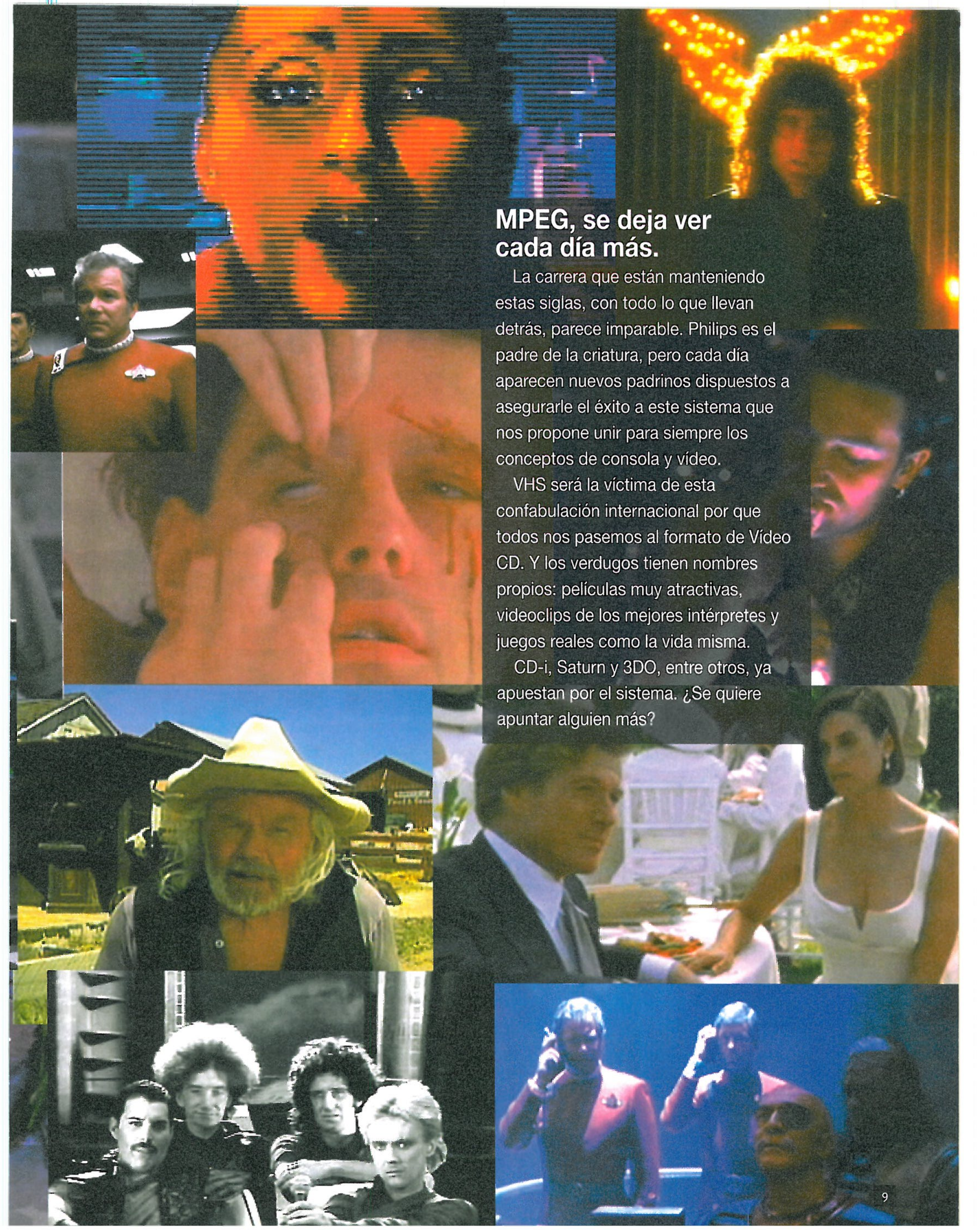


Un paso adelante para 3DO

Ahora que la máquina está a punto de llegar a España, nada mejor que celebrarlo con una ampliación de tecnología, con un atisbo de modernidad que resuelva eficazmente la desventaja temporal que tiene 3DO con respecto a sus rivales. La llegada de la tecnología M2, que será compatible 100% con la consola actual, es más que una apuesta de futuro, es una garantia de compra.
Es el viejo truco del si tienes esto hoy, mañana podrás acceder a esto otro. Y lo cierto es que merece la pena la artimaña. Porque M2 promete ser el 'cerebro' más potente con el que se puede disfrutar de un videojuego. Como siempre, habrá que esperar para ver cumplida la promesa.

Vídeo CD





MPEG, se deja ver cada día más.

La carrera que están manteniendo estas siglas, con todo lo que llevan detrás, parece imparable. Philips es el padre de la criatura, pero cada día aparecen nuevos padrinos dispuestos a asegurarle el éxito a este sistema que nos propone unir para siempre los conceptos de consola y vídeo.

VHS será la víctima de esta confabulación internacional por que todos nos pasemos al formato de Vídeo CD. Y los verdugos tienen nombres propios: películas muy atractivas, videoclips de los mejores intérpretes y juegos reales como la vida misma.

CD-i, Saturn y 3DO, entre otros, ya apuestan por el sistema. ¿Se quiere apuntar alguien más?







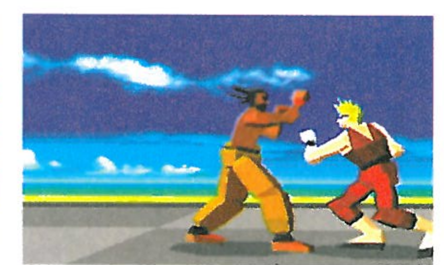
¡¡Gran Exclusiva!!

Primeras imágenes de Virtua Fighter para MD 32X

El incierto futuro de MD 32X pasaba inevitablemente por el lanzamiento de un título de reconocido prestigio. Después de infinidad de rumores y desmentidos, la noticia cobró forma, y por fin podemos ofreceros las primeras imágenes de Virtua Fighter para 32X. El cartucho que ha llegado a nuestra redacción es una versión incompleta, pero sirve de referencia para lo que nos podemos encontrar en su lanzamiento oficial en Noviembre.





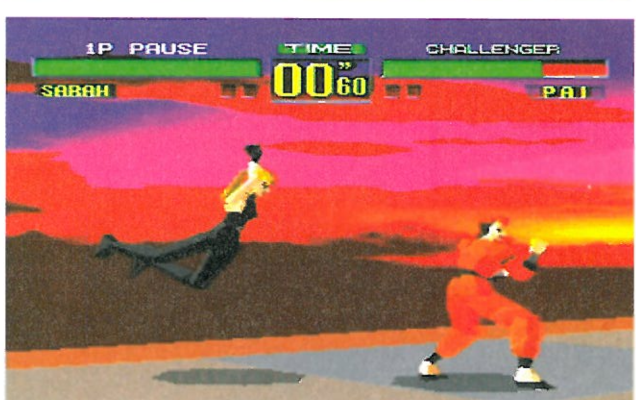


La ilusión vuelve a los poseedores de una MD 32X: en Noviembre tendrán a su disposición **uno de los juegos más carismáticos de los últimos años, Virtua Fighter.**

Obviamente, una de las primeras características que hemos apreciado en esta versión aún en desarrollo, es la notable desventaja en el número de polígonos con respecto a la recreativa y a la propia versión de Saturn. Un detalle que se aprecia sobre todo en los primeros planos de los luchadores, más "cúbicos" que nunca.

Pero que no cunda el pánico, porque a pesar de este lógico inconveniente, os podemos asegurar que **el movimiento de los personajes es impresionante, muy similar al del juego original.** Y por si fuera poco, **no faltan ni uno solo de los golpes** con los que hemos disfrutado en los salones.





Además, se incluyen detalles imprescindibles, como **las repeticiones,** que como novedad, pueden ser **parciales o de todo el combate.**

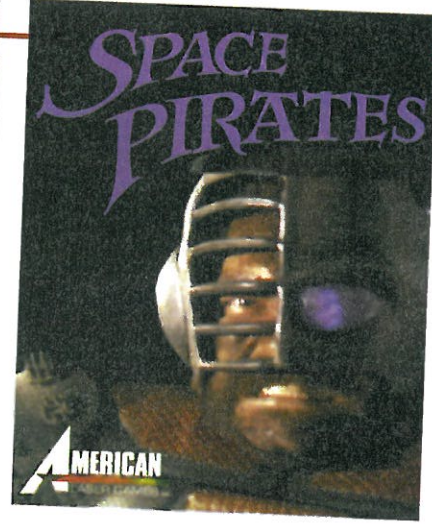
Sega incluso ha decidido aportar nuevos alicientes a esta versión, como el modo de juego **"Tournament"** que permite organizar torneos de **hasta ocho participantes,** al estilo de los que ya vimos en la versiones domésticas de juegos como Street Fighter, u opciones como la de **escoger diferentes "cámaras"**, además de la original del juego.

En definitiva, Sega parece estar en el camino de ofrecer **a los usuarios de MD 32X una versión más que digna** de uno de sus mejores juegos.

BOUNTY HUNTER

¡Desenfunda tu 3DO, forastero!

American Laser Games dispara de nuevo



Los responsables de **Mad Dog McCree** y **Crime Patrol**, ya tienen preparados dos nuevos títulos para 3DO, en los que las pistolas vuelven a ser protagonistas.

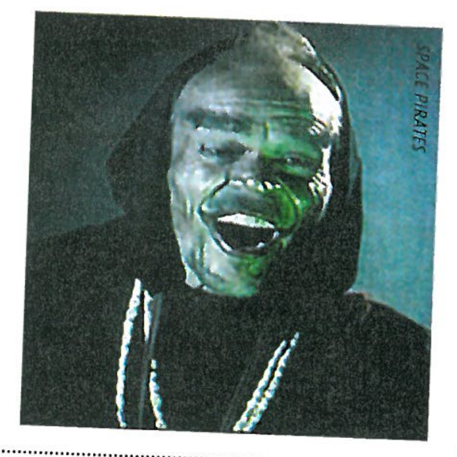
Por un lado, se encuentra **Space Pirates,** una batalla espacial en Full Motion Video, en la que el jugador debe **intentar salvar la vida de unos rehenes capturados por los piratas especiales.** El juego estará disponible a partir de **Julio.**



BOUNTY HUNTER

Algo más tarde, aproximadamente en **Septiembre,** llegará **The Last Bounty Hunter,** una aventura en el lejano Oeste donde el jugador adoptará el papel de un caza-recompensas que debe capturar a unos peligrosos maleantes. La particularidad de este juego reside en que **no es necesario "acabar" con los bandidos,** sino que es más productivo desarmarlos, disparando a sus armas, y entregarlos vivos. Todo un detalle.

En ambos juegos, por supuesto, se podrá utilizar la pistola **GameGun.**

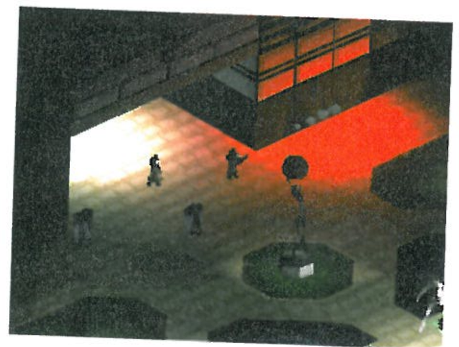


SPACE PIRATES

Tras la versión para 3DO, ahora se prepara la de PlayStation

'Syndicate' también con Sony

'Syndicate Wars', que así se llamará la nueva y revolucionaria versión de este juego de **Electronic Arts,** aterrizará en los 32 bits de Sony muy poco tiempo después de que lo hiciera en 3DO. Por si no conocéis su argumento, en Syndicate controlamos **una especie de "sindicato" futurista** que tiene el objetivo de dominar el mundo. ¿Que cómo? Pues cumpliendo una serie de misiones, entre las que tendréis opción al asesinato, a la protección, a la extorsión... todo en plan fino, y aderezado, además, con unas dosis de estrategia feroces. Seguramente nada de esto cambiará en PlayStation, sí en cambio nos encontraremos con **nuevos gráficos, escenarios renderizados, efectos de luz sin igual y muchas otras sorpresas** relacionadas casi todas con la apuesta por las nuevas tecnologías. ¿Cuándo llegará a España? Esperemos que antes de finales de año.



HABLANDO CLARO

El Cuento de Nunca Acabar

No me extraña que en muchas de vuestras cartas nos digáis que estáis al borde de la locura. La situación no es para menos. A saber, en España sólo Jaguar y, a partir del 7 de Julio, Saturn están oficialmente disponibles (también Neo Geo CD, aunque este es un caso especial), con lo cual se puede afirmar que nuestro país es poco menos que virgen en cuanto al lanzamiento de los sistemas de la nueva generación.

La mayoría de los usuarios con ganas (y posibilidades) de seguir evolucionando en este mundo del entretenimiento interactivo se encuentran, por tanto, especulando aún sobre qué sistema puede ajustarse a sus necesidades (y posibilidades). Vamos, que en España TODAVÍA nos estamos preparando para dar el salto a los 32 ó 64 bit.

Pero lo malo es que nunca acabamos de conocer cuáles son todas nuestras opciones. The 3DO Company ha decidido complicar aún más este ya de por sí complicado asunto, anunciando a bombo y platillo la consecución de una nueva tecnología llamada M2 que, según ellos, superará a todo lo visto. Y a ésto podemos unirle otras "maravillas futuras", como la máquina de Apple o la PlayStation 2 (anunciada por la misma Sony para dentro de unos años).

Y yo me pregunto: ¿Acaso no va acabar nunca esta carrera? ¿Cuándo van a dejar de hacernos promesas y más promesas? ¿No se dan cuenta de que pueden cargarse un mercado que aún ni siquiera existe en algunos países?

Creo, sinceramente, que las compañías deberían tener más tacto a la hora de realizar esas rotundas afirmaciones que aseguran que, aunque lo que tienen ya es increíble, lo que van a tener dentro de un tiempo va a ser la bomba. Todo esto podría volverse contra ellos. Porque la gente empieza ya a dudar de esos alardes que, en algunas ocasiones, se quedan poco menos que en agua de borrajas.

No es de recibo presentar una imágenes increíbles, que luego resulta pertenecen a una estación de trabajo y no a una consola. Tengamos los piés en el suelo, y vayamos paso por paso, de otro modo puede irse todo al garete. El Cuento de Nunca Acabar debe, de una vez por todas, cerrar su primer capítulo.

Manuel del Campo

Actualidad EN BREVE

• ***Empezamos con una fuerte.*** *Ya hemos jugado con* ***la versión REMIX de Virtua Fighter.*** *Y para ser sinceros, la hemos encontrado acoj... digo estremecedora. Pero antes de elogiar el juego expliquemos que esta versión REMIX no es más que el mismo Virtua Fighter que ya habéis visto en estas páginas al que han añadido unas cuantas características. A saber:* ***texturas en los polígonos y un incremento del 25% en el tamaño de los luchadores.*** *El cambio sugiere más volumen y dota de un aspecto más humanizado a los personajes. Y eso debe notarse. Hablando de notarse, ni idea de cuándo se notará que el juego está aquí. ¿Nos iremos al 96 sin versión REMIX?*

• ***Dos bombas en el sector NEO GEO.*** *Primera. Los chicos de SNK están a punto de dar a luz un juego de fútbol que llevará por nombre* ***'Goal, Goal, Goal'.*** *Excepto la fecha de lanzamiento, que todo hace indicar que será durante el verano, nada más ha trascendido a la prensa. Y segunda.* ***Últimos retoques a la versión RPG -de rol, para entendernos- de Samurai Shodown.*** *¿Que cómo será?. Ni idea. Empezaremos por reponernos del susto.*

• ***ERBE ha confirmado la fecha definitiva de lanzamiento en España de todas las versiones de Primal Rage.*** *Como suponíamos, el monstruo de Time Warner llegará después del verano. Será entre los meses de septiembre y noviembre en un plan que quedará como sigue:* ***Las versiones de Mega Drive, Game Gear, Super Nintendo, Game Boy y PC-CD Rom verán la luz en el mes de septiembre. Primal Rage en 32X CD, Saturn, 3DO, Jaguar CD, PlayStation y Mac CD Rom saldrá a la venta durante el mes de noviembre.***
Y ya que hablamos de Time Warner, seguro que os interesa saber para cuándo tienen previsto lanzar ***la versión Saturn de Virtua Racing.*** *Apuntad* ***noviembre*** *y echaos a temblar.*

Sega desafía a su competencia al calcular la venta de 45.000 consolas Saturn en un período de cuatro meses

Ambiente de fiesta y confianza ante el adelantado lanzamiento de Saturn

José Angel Sánchez -Directo General de Sega España-, justo en el momento en el que anunciaba el adelanto del lanzamiento de Saturn al día 7 de julio.

Sega acaparó la atención de los medios de comunicación durante todo un día. Por la mañana, con una rueda de prensa en la que comunicó la noticia del lanzamiento europeo de Saturn para el día 7 de Julio. Por la noche, con una espectacular fiesta en la que su flamante consola fue presentada en sociedad.

El miércoles 21 de junio, a las 11 de la mañana, **los medios de comunicación teníamos una cita con Sega.** La filial nipona en España quiso reunirnos en el madrileño Hotel Santo Mauro para comunicarnos el adelanto en la fecha de salida prevista de Sega Saturn. La sorpresa, ya anunciada en forma de rumores que asaltaron la prensa internacional durante los últimos días, fue materializada por **José Angel Sánchez,** Director General de Sega España, y **Malcom Miller,** Director General de Sega Europa.



Malcom Miller, Director General de Sega Europa, vino a España a apoyar el lanzamiento de su nueva consola.

El discurso fue breve pero fructífero. En él **no sólo se confirmó que Saturn saldría a la venta durante la primera semana de julio,** concretamente el día 7, sino que sirvió además para presentar las posibilidades de la máquina, en especial todo lo que sonaba a multimedia, y los primeros juegos que llegarían. Lo que no se dijo en un primer momento, aunque sí en preguntas posteriores, fue el precio de la máquina, que, como adelantamos en su día, será de **79.900 pts, incluído el CD Virtua Fighter y un pad de control,** y **69.900** si sólo os tienta la consola. **El precio de los juegos oscilará entre las 7.900 y las 11.900 pts.**



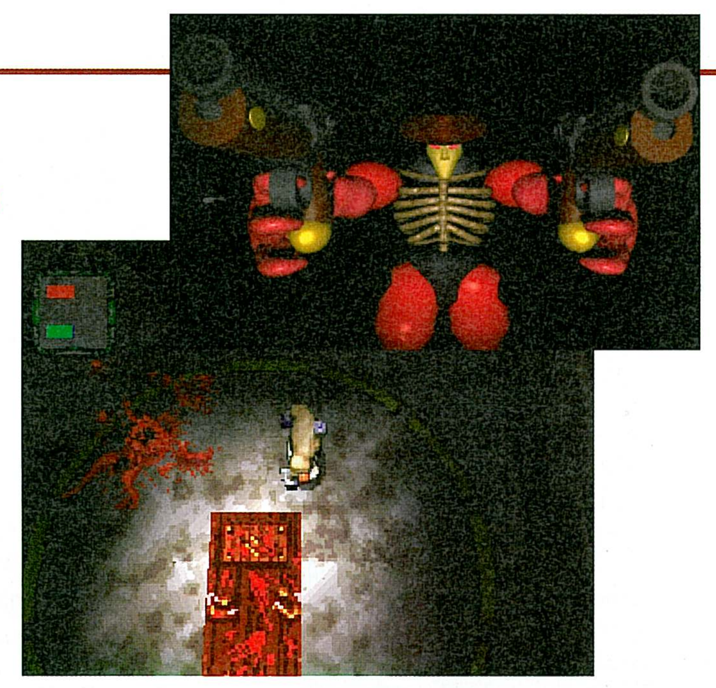
Las cuentas también salieron a relucir. A saber. **En Japón ya han rebasado el millón de máquinas vendidas** y la carrera continúa. Por cierto que, según nos dijeron, ese increíble volumen de ventas era el responsable de la bajada de precios que se había producido en el país nipón. Por lo que se refiere a España, **los cálculos de Sega predecían la venta de 45.000 consolas en un período de cuatro meses.** Para alcanzar semejante número, el departamento de marketing de la filial española dispone de **1.000 millones de pesetas** para "gastarse" en publicidad, televisión incluida, y todo tipo de acciones promocionales.

La primera de estas acciones tuvo lugar el mismo día, por la noche, **en un bucólico paraje situado en El Escorial.** Allí, Sega montó una enorme carpa en la que **Belén Rueda**, los geniales humoristas **Gomaespuma**, un monitor gigante y muchos fuegos artificiales ayudaron al ya citado **J. A. Sanchez** y a **Begoña Sanz,** -directora comercial de Sega-, a presentar ante unas 400 personas llegadas de toda España las características de su nueva consola multimedia.

Mucha suerte para Sega y para su Saturn.

En Octubre para PlayStation, y para Link Cable

Loaded: armados y peligrosos



La compañía británica Gremlin **lanzará en Octubre un nuevo juego para PlayStation bajo el nombre de «Loaded»,** un shoot'em up tridimensional con protagonistas y decorados totalmente renderizados.

Enmarcado en un tiempo futurista, **el juego se basa en la caza y captura de unos peligrosos mercenarios,** fugados de una prisión interplanetaria,que recorrerán enormes niveles inexplorados, al estilo de los juegos de aventuras. **El juego contará con multitud de efectos gráficos,** destacando -como podéis ver en estas pantallas-, sus conseguidos efectos de luces y sombras.

Por otro lado, también formará parte de **los primeros programas que utilicen el Link Cable de PlayStation**, de forma que podrán participar dos jugadores, con dos máquinas y dos monitores diferentes.

¡¡Empiezan las rebajas en los nuevos sistemas!!

Guerra de precios en U.K. y Japón

La feroz competencia entre los nuevos sistemas a veces conlleva beneficios para los usuarios. Esto está sucediendo en **Gran Bretaña**, donde algunas de las tiendas más importantes de aquel país están reduciendo considerablemente los precios de algunas máquinas. Atentos: **Jaguar** esta marcando un precio de **99 libras (unas 21.000 pts)**. **MD 32X** también se ha situado en las **99 libras,** y **Panasonic 3DO** va a sufrir una rebaja de unas 50 libras con respecto a su precio actual, con lo que su precio final rondaría las **350 libras (75.000 pts).**

Por último, SNK también ha reducido el precio de su **Neo Geo CD** de 399 libras a **359.**

Según los representantes de las tiendas, lo que se pretende es **reactivar el mercado, tratar de incentivar al comprador para que las ventas de estas máquinas reciban un buen empujón.**

En **Japón** las cosas no son diferentes. Poco después de que **Sony anunciara una rebaja del 25% para su PlayStation,** Sega no ha querido ser menos y ya ha confirmado **una reducción del 20% para Saturn.** De este modo, el precio definitivo de ambas máquinas en Japón queda establecido en **unas 45.000 pts. para la máquina de Sega** y **unas 38.000 pts. para PlayStation.**

¡Ay, quién fuera japonés!

• ***Warner acaba de estrenar un buzón** en **Internet** que bajo el título **'Batman Forever'** invita a los fans del hombre murciélago a colarse en los entresijos del film que se ha estrenado hace unos días. Para los que quieran bucear entre trailers, trucos, diseños de vestuarios, efectos especiales y otras historias que contiene 'Batman Forever' no tienen más que dirigirse a la siguiente dirección: HTTP://BATMANFOREVER.COM*

• ***Madrid ya tiene un sitio en el que tomarse copas** mientras se escudriña en la red de redes, **Internet**. El local se llama **Ciberteca** y ha abierto sus puertas recientemente en la Calle General Perón, número 32, de la capital. Los precios de la conexión Internet oscilan entre las 1.200 pts por hora de conexión, en el caso en que sea usted socio, y las 1.500 pts si vamos de visitantes. Y si por casualidad usted no tiene ni idea de manejar la red, no se preocupe. En Ciberteca se imparten cursos de formación.*

• ***En el último F.E.R celebrado en Madrid** tuvimos oportunidad de charlar con Jorge Granados, uno de los responsables del grupo de programación **Zigurat**, compañía que, como algunos recordaréis, se dio a conocer durante los tiempos del Spectrum con joyas de la categoría de **Sir Fred** o **Senda Salvaje**. Pues bien, Jorge es una de las mentes que estuvo detrás de la exitosa recreativa **'World Rally'** y además presentó la segunda parte durante la Feria del Recreativo. La noticia es que Jorge nos adelantó en exclusiva que **Zigurat estaba en conversaciones con Sony para versionar World Rally a PlayStation**. No se fijaron fechas, pero el tema está ahí.*

• ***Sonic cambia de aires**. Según pudimos conocer en el E3 de Los Angeles, **el erizo de Sega será ofertado en un pack junto al ordenador Pentium PC** antes de que termine el año. Por si se os ha quedado el cuerpo de jota, no os perdáis las declaraciones de **Tom Kalinske, presidente de Sega America**, a este respecto: **"El PC no es el enemigo, es un negocio que está a punto de explotar** y en **el que hay sitio para todos"**.*



En los salones New Park de la Vaguada en Madrid, se presentó el juego con este mueble tan espectacular, denominado «megalo», y una pantalla de 50 pulgadas.



Mortal Kombat 3 sigue apostando por las características que le han hecho tan famoso: calidad gráfica, jugabilidad y agresividad sin límites.

El mito vuelve a reinar en los salones.
Mortal Kombat 3 ya está en España

Algo antes de los esperado, **Midway ha lanzado en España Mortal Kombat 3,** la tercera entrega de uno de los mitos de la lucha. El juego, que fue presentado en la pasada Feria Española del Recreativo, llegó a los salones a principios de Junio, y **ya se ha convertido en uno de las máquinas más buscadas** por los habituales de estos lugares.

Como curiosidad, cabe decir que durante el mes de Junio, los salones New Park de La Vaguada en Madrid contarán con dos muebles distintos, **el modelo normal,** con los dibujos y logos del juego, y una unidad **«megalo»,** con un súper mueble idéntico a la versión "de luxe" de Virtua Fighter, y una pantalla de 50 pulgadas, como podéis ver en esta imágenes.

En los pocos días que lleva en España, Mortal Kombat 3 sigue encandilando a los habituales de los salones, principalmente por su característica más polémica: **su violencia y la aparición de alguna que otra escena subida de tono.**

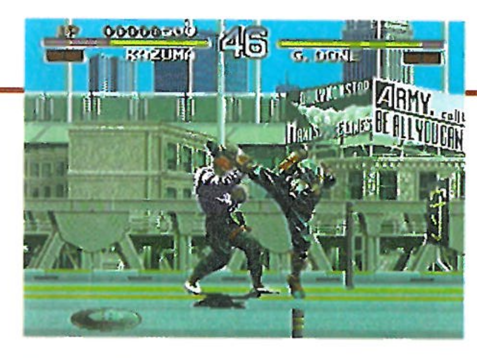
Por otro lado, dentro del sector no se deja de hablar de **las conversiones del juego a formatos domésticos.** La propia **Williams** se encargará de llevar MK 3 hasta todos los hogares. De momento, los sistemas que tendrán la suerte de acoger este juego serán **PlayStation, Super NES, Mega Drive, Game Gear** y **Game Boy.** El 13 de Octubre de este mismo año será la fecha en la que la mayoría de estos formatos tendrán su correspondiente versión.

En cualquier caso, los amantes de la lucha y de los buenos juegos en general, están de enhorabuena, pues ya cuentan con la tercera parte del juego más polémico de la historia.

Ganadores concurso Mega Drive 32X

Esta es la lista del ganadores del concurso que publicamos en el mes de mayo, en el que sorteamos 10 consolas Megadrive 32 X:

Francisco J. Gómez Cremades....Mutxamel
Francisco J. Romero de Lózar ....Getafe
Raúl J. Gallardo ....Mairena Aljarafe
Isidoro García Hernández ....Linares
Diego Pérez Medina ....Madrid
Juan José Percio Guzmán ....Málaga
César Crespo Aldea.................Santander
Miguel A. Mateo Lozano...........Barcelona
Albert Recasens Vidal ....Tarragona
Miguel Castro Mármol................Andújar





Sunsoft se estrena en Neo Geo CD.

Lucha interplanetaria en «Galaxy Fight»

Son raras las ocasiones en las que aparecen **juegos para Neo Geo que no estén realizados por SNK**, y ésta es una de ellas. La compañía japonesa **Sunsoft**, especializada en juegos para Super NES, y en concreto, en algunas conversiones para esta consola de grandes éxitos de SNK, como **World Heroes**, ha decidido apuntarse las nuevas tecnologías con el juego **Galaxy Fight**.

Curiosamente, el cambio de productores **no ha traído consigo un cambio en el género predilecto de la consola de SNK: la lucha**. Galaxy Fight es otro **torneo "one-on one"** a estilo de los grandes clásicos de Neo Geo CD. En esta ocasión, se presentan **ocho luchadores** pertenecientes a otros tantos planetas del universo, en una especie de combate interestelar. El tamaño de los personajes, algo más pequeño de lo habitual, no empañarán un trabajo gráfico notable, en la línea de los mejores juegos de SNK, en el que destacan el diseño de los escenarios y el movimiento de los luchadores.

Ya está lista una nueva entrega de la saga.

Street Fighter Alpha, la leyenda continúa



Él no puede vivir sin la fama, y los salones no pueden vivir sin él. **Street Fighter**, el juego más popular de todos los tiempos, **estará muy pronto de nuevo entre nosotros, con una nueva versión bajo el título «SF Alpha Warriors Dreams»**, (aunque hasta ahora había sido anunciado como Street Fighter Legends). Esta nueva entrega podría definirse como un torneo intemporal, ya que en él **nos encontraremos con personajes pertencientes al primer Street Fighter, al archiconocido Street Fighter II, e incluso a algún invitado del clásico Final Fight.** De los últimos capítulos, sólo estarán **Ryu, Ken y Chun Li**, los tres con un aspecto físico muy rejuvenecido, más el inevitable **Sagat**.

El juego incluirá algunas opciones de SSF II Turbo, como los **Super Combos**, más unas cuantas sopresas que os desvelaremos en un completo reportaje en el próximo número. De todos modos, **Capcom asegura que los fans de la serie quedarán encantados** con este nuevo capítulo, que pretende dar **un giro de 180 grados** a la línea que se estaba siguiendo en las últimas entregas.

*• **Products Final, la compañía que se encarga de distribuir la consola Jaguar** en España, **ha decidido retrasar el lanzamiento de la plataforma CD** al menos hasta el mes de septiembre. Con todo y según ha manifestado Sam Tramiel, presidente de Atari, **la unidad de CD saldrá antes a la venta en Europa que en Estados Unidos.***

*• **Virtual Boy está cada vez más cerca.** Nintendo ha previsto el lanzamiento de su máquina de 32 bits, tres dimensiones y parafernalia más cerca de la realidad virtual que de otras consolas, **para el 14 de Agosto en los Estados Unidos.** Un presupuesto de 5 millones de dólares se encargará de que Virtual Boy arrase en los USA... y después en Europa. ¿Y en España?*

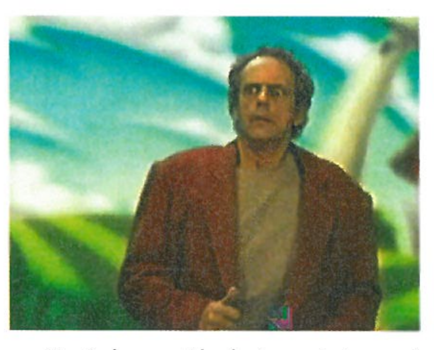
*• **Suben las ventas de software en el Reino Unido.** Los últimos informes de Gallup hablan de **un incremento global en el mercado inglés de un 34%.** Por partes, **la venta de cartuchos ha aumentado en un 36%, la de los CD en un 25% y la de los juegos de ordenador ha subido un 28%.** Las malas lenguas dicen que esta subida se debe a que al enterarse el personal de los precios de las nuevas máquinas, se han decidido a seguir con lo suyo. Puede ser. En cualquier caso son buenas noticias, sin duda, para un período difícil.*

*• **NEO GEO baja sus precios en España.** La consola de SNK quiere defenderse ante la invasión de los nuevos soportes y para eso **ha definido una estrategia que pasa por reducir el precio de la máquina y ofertar discos compactos de excepcional calidad.** A partir de ahora podéis conseguir una Neo Geo CD al escalofriante precio de **69.900 pts** (antes 84.900 pts). Y si la queréis con **Fatal Fury 3** compacto tan sólo tendréis que acoquinar 77.800 pts, cuando la antigua lista de precios marcaba cerca de 100.000 pts para el pack. Los juegos en disco también han bajado de precios, aunque no tan sustancialmente como la máquina.*









Virgin mezcla realidad y ficción en su próximo lanzamiento.

Magia y fantasía en «Toonstruck»

En una compañía acostumbrada a trabajar con **Disney,** no es de extrañar que surjan ideas tan fantásticas como la de Toonstruck. En esta aventura, nos encontraremos con un dibujante que por causas sobrenaturales se ve sumergido en los mundos creados por él mismo sobre el papel. Partiendo de esta historia se sucederán **todo un cúmulo de sorpresas y situaciones imposibles**, en las que el jugador, que adopta el papel del dibujante, deberá escoger los caminos pertinentes para intentar devolver al protagonista al mundo real.

Virgin ha querido darle a este juego el caracter de súper producción, y para ello ha contado para el papel protagonista con el actor **Christopher Lloyd** (el científico chiflado de la serie Regreso al Futuro), además de las voces de otros actores como **Dom Deluise y Tim Curry.**

En el juego **se mezclan imágenes reales con dibujos animados,** en una auténtica demostración de capacidad realizadora por parte de los programadores. El juego, que en principio solo iba a salir para **PC-CD ROM,** finalmente contará también con una versión en **PlayStation,** aunque su lanzamiento puede demorarse aún bastante.

En el "ranking" de recreativas en Japón

Virtua Fighter 2 repite podio

La recreativa de **Virtua Fighter 2 continúa en lo más alto de la lista de arcades más jugados en Japón**. Así se desprende de la última clasificación oficial publicada por la prestigiosa revista japonesa, **'Japan Amusement Monthly'.**

Dicha clasificación coloca en segundo lugar al juego de Capcom, **Night Warriors**, y en tercera posición al arcade de SNK, **Fatal Fury 3**.

Por lo que se refiere a las máquinas dedicadas, esas que disponen de cabinas, volantes y demás parafernalias, el número 1 de la lista es para **Ace Driver**, de Namco. El segundo lugar lo ocupa la maravillosa **Sega Rally**, de Sega. Y el tercer puesto es para **Ridge Racer 2**, el juego de Namco que sigue despertando pasiones en tierras niponas.



Las "máquinas" de hoy.
«Pinball Fantasies» para Jaguar

Atari Jaguar será el próximo destino de **uno de los «pinballs» más famosos de la historia de los videojuegos, Pinball Fantasies.** Tras su exitoso paso por Amiga, la compañía **21st Century Entertainment** ha decidido probar suerte en uno de los nuevos sistemas, decantándose finalmente por la máquina de Atari.

Pinball Fantasies ha sido galardonado en varias ocasiones en años anteriores por su incuestionable calidad. Ahora se presenta con una versión en la que **todos los gráficos han sido redibujados** para amoldarse a los **32.000 colores en pantalla que presenta la Jaguar.** Además, se han incluido nuevas melodías en la banda sonora, y se mantienen todas las opciones que convirtieron en su momento a **Pinball Fantasies en uno de los programas más jugables.**

El juego está a punto de lanzarase en algunos países, a un precio de unas 11.000 pts. En España, no hay noticias.

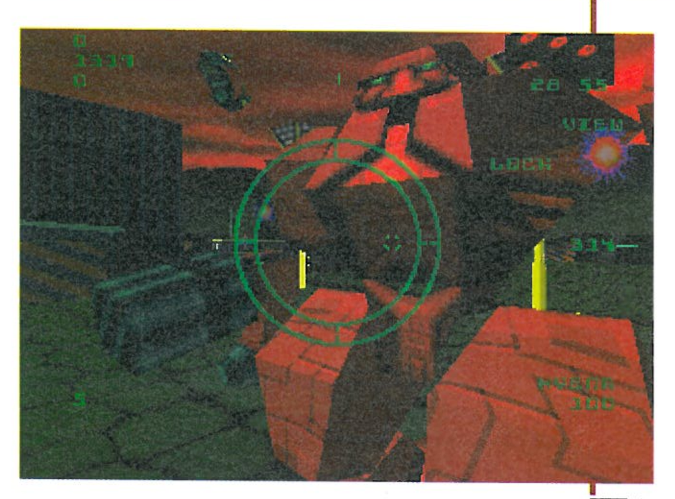




Psygnosis descubre sus armas en PlayStation
«Krazy Ivan», así será la máquina de guerra del futuro

Pygsnosis **ya tiene dispuesto un aluvión de títulos para la máquina de Sony** que promete romper con todo lo visto. Tras la presentación de títulos de la entidad de **'Demolish´em Derby'** o **'Wipeout'**, ahora le ha llegado el turno a **'Krazy Ivan'**, una especie de Doom futurista marcado por la identidad y otras características de su 'loco' protagonista.

Estamos en la Rusia del año 2086 y una enésima invasión alienígena amenaza con destruir la Tierra. Embuido en un espectacular traje, nuestro hombre máquina se enfrentará a un batallón de enemigos cargados de **texturas sobre un escenario 3-D renderizado.** Lo veremos antes de final de año, **sólo en PS.**



CONFIDENCIAS

Rentabilidad a cualquier precio

Seguro que me voy a meter en un terreno farragoso al escribir estas líneas, pero es que uno, como periodista objetivo que se precia, debe contemplar la jugada desde todos los ángulos. Aunque determinadas perspectivas le cuesten el prestigio y algo del aprecio de sus compañeros. Y lectores.

Las líneas en cuestión van dedicadas al precio de las nuevas consolas. Pero no, no voy a desplegar un manifiesto exigiendo una bajada inmediata de precios, ni voy a preguntarme quién puede comprarse estas máquinas en la situación de crisis en la que vivimos, ni siquiera voy a poner a caldo a las grandes compañías. Al contrario, voy a defender lo que, en el fondo, me parece justo: el alto precio de las nuevas máquinas. Y para ello voy a basarme en un concepto que está muy de moda en las grandes empresas, y hasta en el fútbol: la rentabilidad.

Estaréis conmigo en que cuando las consolas de 16 bits salieron a la venta, el precio con el que Nintendo y Sega etiquetaron a sus máquinas se antojaba excesivo. Gastarse cerca de 40.000 pts, hace cuatro o cinco años, en adquirir una consola para jugar resultaba casi aberrante, para ricos, para niños pijos. Allá por el 92 la situación económica que disfrutábamos permitía muchos lujos, largas vacaciones y consumismo del bueno. Pero había que meterse en el mundillo, engancharse, para no valorar una máquina en función del bolsillo, sino de lo que garantizaba: juego, ocio, buenos ratos... Pues con todo, Sega y Nintendo se comieron el mercado y todo lo que sonaba a entretenimiento interactivo era capturado por una manada de chavales que queríamos más y más a cualquier precio.

En 1995, casi 1996, la situación ha variado mucho, la económica se supone. Ahora no sólo se dice que los juegos son caros, sino que además se predica con el ejemplo: no se compra. ¿Porqué entonces salen a la venta máquinas con tan elevado precio? Pues ni más ni menos que porque lo merecen. Salvo casos excepcionales, las nuevas consolas duplican, triplican en potencia a las máquinas de 16 bits, prometen más diversión, más dinamismo, mucho más ocio. En una palabra, prometen rentabilizar la inversión. Ya dijo Valdano, sí, el entrenador del Madrid, que Julen Guerrero no era un jugador caro pese a costar más de mil millones de pesetas. Había que valorar a Guerrero en función de su capacidad para hacer que el equipo ganara títulos. Como Romario o como Laudrup. Ahora hay que valorar a Saturn, a PlayStation o a 3DO como una nueva experiencia en el campo del ocio. Como consolas capaces de trasladar el salón recreativo al de tu casa. El precio a pagar siempre es alto, pero si de lo que se trata es de conseguir títulos, todas esta máquinas nos los van a dar. Y de los buenos.

Diddy K.

Saldrá en septiembre al precio de 69.900 pts

Goldstar jugará en 3DO



La multinacional **Goldstar lanzará su 3DO en España durante el mes de septiembre.** Así nos lo ha confirmado el director comercial de esta compañía, Antonio Rico, al mismo tiempo que apostaba por un posible precio inicial para la máquina: **69.900 pts.**

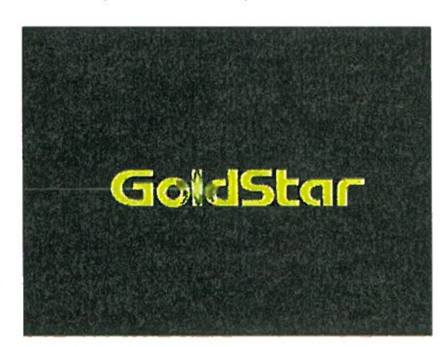
Tras la reticencia por parte de Panasonic a la hora de poner a la venta su consola 3DO, la licencia de Goldstar se convierte así en **el primer y único modelo 3DO** que llegará a España de forma oficial.

Para aquellos que no estéis al día, el Goldstar 3DO es **absolutamente compatible con todos los juegos para 3DO que hay en el mercado.** Lo único que cambia con respecto a la consola de Panasonic es el aspecto externo. **El modelo Goldstar es más vanguardista, más versátil** y además incluye el sistema de carga frontal de discos, mucho más cómodo y automatizado.

El precio que hemos anotado correspondería a un pack con el juego **Street Fighter II,** que es posiblemente la configuración que saldrá a la venta en España. Cabe la posibilidad de que se opte finalmente por **FIFA Soccer** en lugar de Street Fighter -por ahí iría nuestra recomendación-, y hasta puede que también se estimule la compra **incluyendo varios juegos junto a la consola,** pero ambos extremos aún están por confirmar.

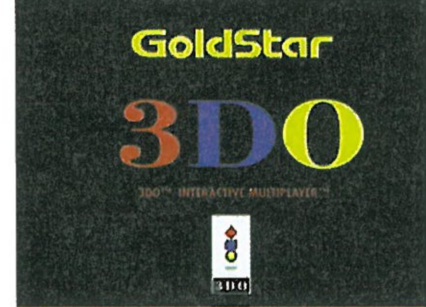
Lo que sí está confirmado es que **este 3DO aceptará entre sus circuitos la tarjeta M-PEG para vídeo CD.** Y que más adelante, gracias a la tecnología **M-2** (100% compatible con esta máquina) podremos mejorar aún más sus posibilidades.

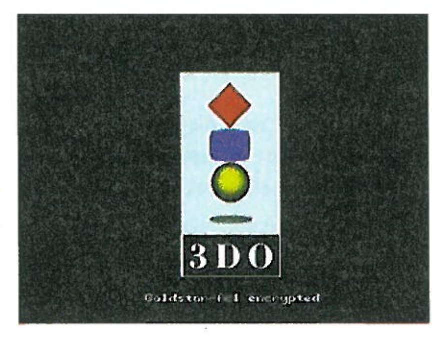
El mes que viene publicaremos un reportaje más conciso sobre el 3DO de Goldstar. Será una buena piedra de toque para conocer sus verdaderas posibilidades.



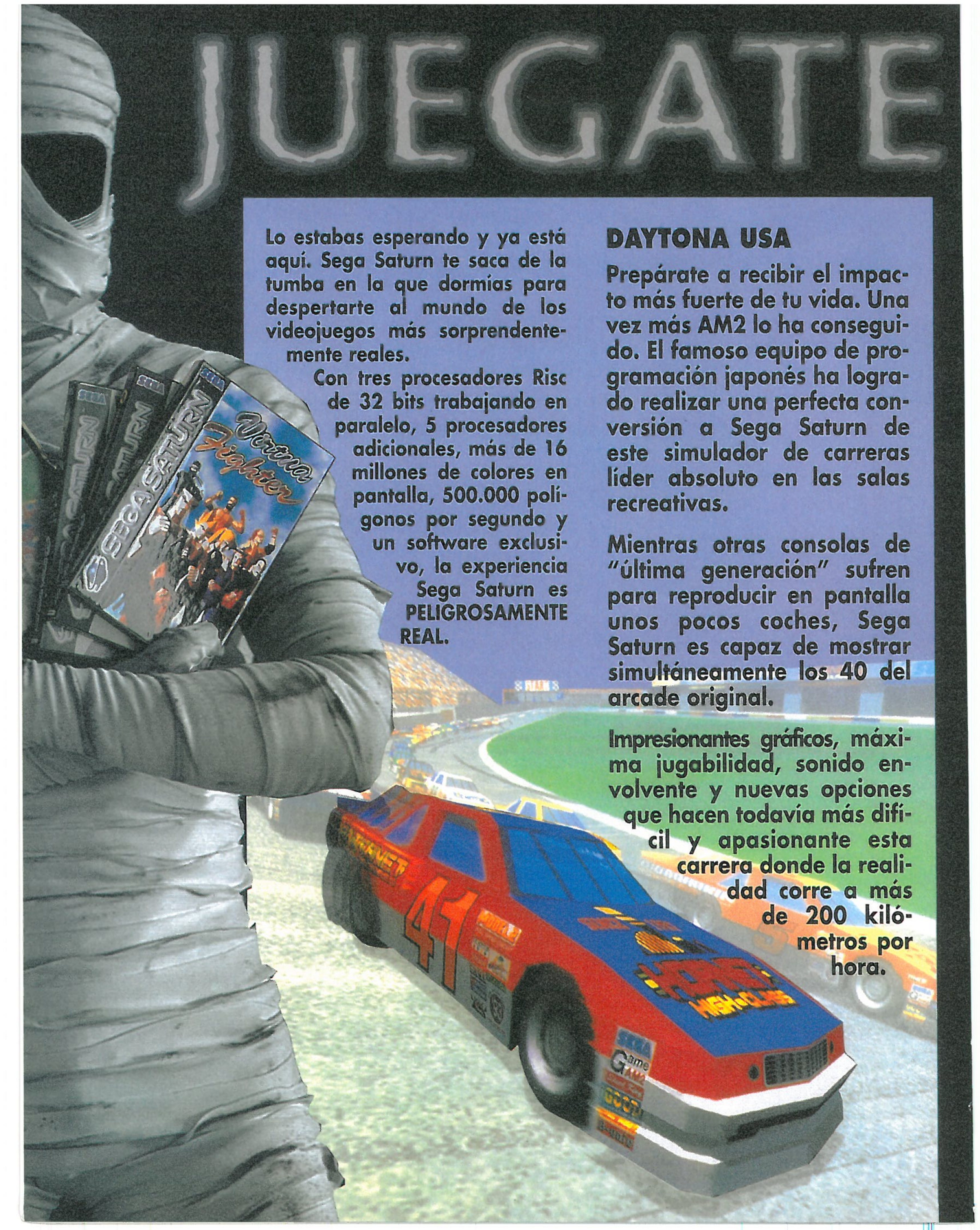


Tras la negativa de Panasonic, Goldstar dispondrá del único 3DO oficial que llegará a España.





Todos los juegos desarrollados para 3Do serán absolutamente compatibles con la máquina de Goldstar.


JUEGATE
Lo estabas esperando y ya está aquí. Sega Saturn te saca de la tumba en la que dormías para despertarte al mundo de los videojuegos más sorprendentemente reales.
Con tres procesadores Risc de 32 bits trabajando en paralelo, 5 procesadores adicionales, más de 16 millones de colores en pantalla, 500.000 polígonos por segundo y un software exclusivo, la experiencia Sega Saturn es PELIGROSAMENTE REAL.
DAYTONA USA
Prepárate a recibir el impacto más fuerte de tu vida. Una vez más AM2 lo ha conseguido. El famoso equipo de programación japonés ha logrado realizar una perfecta conversión a Sega Saturn de este simulador de carreras líder absoluto en las salas recreativas.
Mientras otras consolas de "última generación" sufren para reproducir en pantalla unos pocos coches, Sega Saturn es capaz de mostrar simultáneamente los 40 del arcade original.
Impresionantes gráficos, máxima jugabilidad, sonido envolvente y nuevas opciones que hacen todavía más difícil y apasionante esta carrera donde la realidad corre a más de 200 kilómetros por hora.
SEGA SATURN
Virtua Fighter
41

LA VIDA

VIRTUA FIGHTER

Ya puedes dejar el gimnasio, la recreativa de mayor éxito en Japón, el gran clásico de los juegos de lucha está a punto de invadir tu hogar.

Programado por el mismo equipo y fiel a la recreativa en todos los aspectos, la conversión a Sega Saturn presenta los ocho personajes incluido el jefe Dural, manteniendo todos los movimientos de la versión arcade, 8 niveles de escalofriante duración y un sonido que impactará tu cerebro antes que los mortíferos golpes lanzados desde la realidad de tu sistema Sega Saturn.

El mítico equipo de programación AM2 ha hecho de Virtua Fighter el único juego de lucha en el que merece la pena que gastes tu tiempo.

DAYTONA USA

SEGA SATURN

SEGA SATURN

PELIGROSAMENTE REAL

Saturn incorpora los War Games a su catálogo de juegos

La factoría japonesa no para de materializar sueños. Ni en verano, con 'la calor', se cansan de generar noticias estos chicos. Menos mal que nuestro corresponsal en aquellas tierras tampoco se detiene ante las adversidades y ya nos ha preparado una bonita cita con la ciudad de Tokio y sus mejores arcades.



Sega no se ha valido de técnicas poligonales para generar los gráficos de Riglord Saga. Todos los caracteres que aparecen durante el juego son sprites, si bien han sido diseñados empleando una nueva técnica.

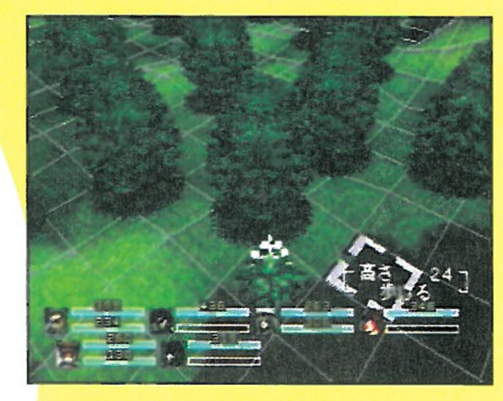






Riglord Saga

El wargame del futuro



- Compañía: Sega
- Lanzamiento: Versión Sega Saturn a la venta el 21 de Julio en Japón

El equipo de desarrollo que se está encargando de **Riglord Saga** versión **Saturn** es el mismo que tiempo atrás diseñara el magnífico **Shining Force** para **Mega Drive.** Así que no es de extrañar que gran parte de la mecánica que ofrece **Riglord** esté basada en el modo de juego, más rolero que estratégico, de **Shining Force.**

Sirva lo de buscar antecedentes para prepararos ante lo que este juego quiere ofrecer: **Rol** en plan **Wargame** que los programadores han localizado en plena edad media japonesa y en un ambiente heróico-fantástico que tanto gusta en tierras niponas.

La explicación al por qué estamos haciendo tanto hincapié en el modo de juego es muy sencilla. Un disco, como es el caso, que mezcla rol y juegos de guerra no es precisamente un bocado apetecible para una mente puesta en el arcade. En este tipo de juegos el héroe no es nada sin su equipo y los movimientos no son lo que parecen cuando el terreno en el que se mueve es montañoso, o cruza un puente o el follaje no le deja ver la muralla del castillo. Entonces hay que pensar, saber dirigir, plantearse una estrategia e imaginarse que uno está ante un tablero de ajedrez y le toca mover.

A grandes rasgos esto es lo que propondrá **Riglord Saga**, lo que pasa es que para compensar añadirá también magia gráfica y una personalidad técnica espectacular. Los personajes, sin ir más lejos, están dibujados en excelente **3-D**, y sus movimientos y expresiones están perfectamente conseguidas. Para lograr este realismo, se ha empleado una técnica que consiste en plasmar a cada personaje como un único sprite, y no como la suma de muchos pequeños detalles. El resultado salta a la vista.

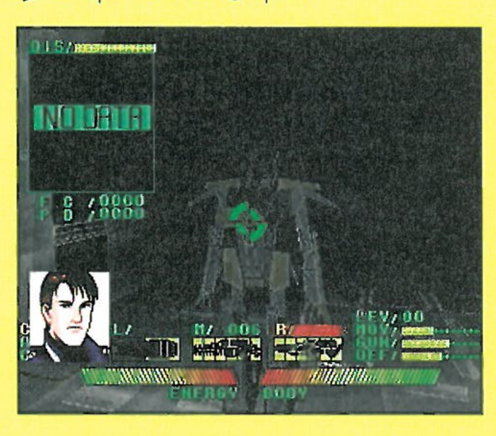
Se ha elegido la perspectiva aérea para diferenciar **Riglord** de juegos como **Virtual Hydlide**, aunque aún tendremos que esperar unos meses para ver el resultado definitivo.

La luna está en apuros, "again"

Space Griffon VF-9

Otro Doom con movilidad total llega a PlayStation

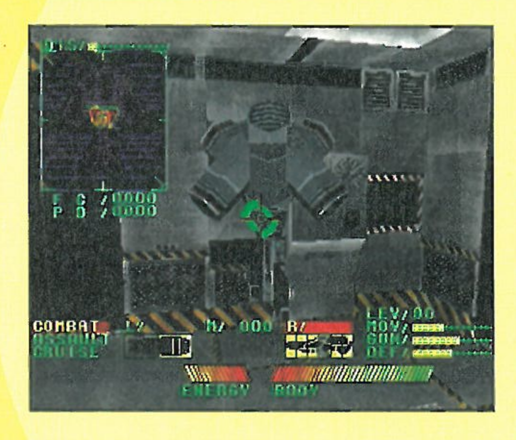
• Compañía: Sony-Panther Software
• Lanzamiento: Versión PlayStation Ya disponible en Japón



Primero fue **Kileak the Blood**, luego **Deadalus** -¿o era al revés?- y ahora llega a las pantallas de **PlayStation** este **Space Griffon VF-9**, otro arcade estratégico al más puro estilo **Doom** en el que volvemos a enfrentarnos a un paisaje metálico, gris y hostil, sumergidos en la carcasa de un robot enorme.

Esta vez la rebelión de las máquinas tiene lugar en un planeta lunar al que llaman **Hamlet** y donde al parecer, los humanos, pocos y cobardes, viven a expensas de inteligencias artificiales que, como suele suceder, no han aguantado la soberanía de la **Tierra.**

Así que ahí nos tenéis, embarcados en un robot militar y saboreando esas cosillas que cada uno de estos peculiares juegos gusta de incluir en plan diferenciador. Para que veamos que la historia evoluciona y que no siempre nos movemos en los mismos esquemas, a este **Space Griffon** se le ha incorporado una especie de emisora en el traje con la que se puede departir con la base y resto de colegas que pueblan el



entorno. Sólo una pega: las conversaciones están en chinaka y no se entiende ni papa. Con lo importante que debe ser el asunto.

Otra de las incorporaciones hace referencia a la movilidad. Más allá del **Doom** estático, de pasos hacia adelante y hacia atrás, **Griffon** puede mirar hacia arriba, hacia abajo y hacia los lados, con sólo pulsar el par de botones apropiado. Un chirriante sonido metálico, muy inspirado en **FX** de ciencia ficción, os hará pensar en que la cosa tiene más miga de la que parece.

El ambiente en que se desenvuelve el juego es claustrofóbico y laberíntico. La primera sensación es de total oscuridad, pero también de técnica depurada. La segunda instantánea es majestuosa: el robot camina pesadamente y la oscuridad va convirtiéndose en luz a medida que investigamos en lo que parece una base repleta de puertas, pasillos, escaleras y simbólicos enemigos que aparecen de cuando en cuando. El objetivo al final es cargarse a los rebeldes.

Space Griffon VF-9, parece un juego interesante, pero dados sus frecuentes diálogos en japonés, mucho nos tememos que no llegaremos a verle el pelo por estos lares.



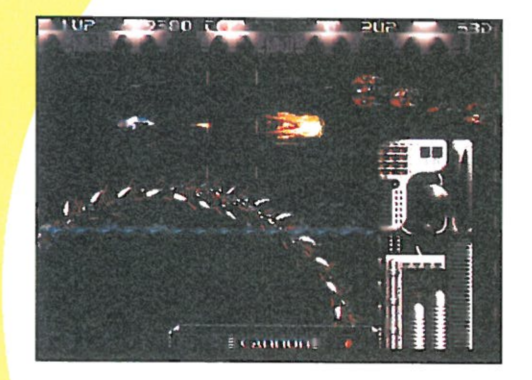


Al parecer los chinakas se lo están pasando bomba recorriendo pasillos a oscuras, sintiendo la amenaza de robots asesinos y perdiéndose en un sinfín de laberintos.

'Space Griffon' es otra buena prueba de lo hondo que ha calado el espíritu Doom en los juegos para las nuevas máquinas. No es el primero, ni será el último.



'Space Griffon' es posiblemente el más complicado de todos los juegos tipo Doom que han llegado a las nuevas máquinas. Los continuos diálogos y la cantidad de textos que aparecen en pantalla hacen necesario algo más que habilidad con el gatillo. Incluso aunque sepas japonés.



Línea clásica para lo último de SNK

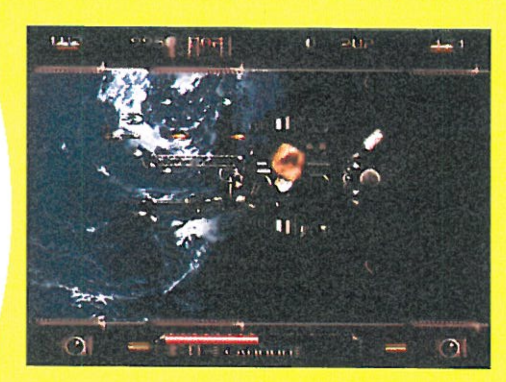
Pulstar

Volvemos a estar en manos de los alienígenas

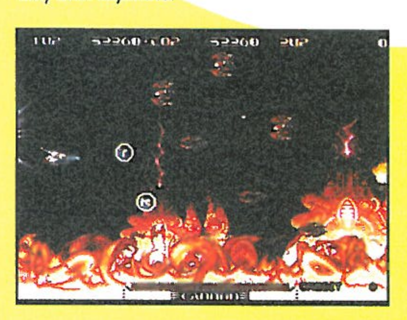
- Compañía: SNK
- Lanzamiento: Neo Geo. Versión Cartucho a la venta en Julio en Japón, versión CD a la venta en Agosto.



A pesar de la impresión que dé esta imagen, 'Pulstar' exhibirá unos gráficos coloristas y muy bien definidos.



'Pulstar' se encuentra en la línea clásica de arcades tan conocidos como 'Last Resort' o 'Viewpoint', por no hablar de los 'Parodius' -sin tanto humor- o 'Thunderforce'.



SNK ha decidido dar un respiro a sus luchadores para volcarse en otro de los terrenos que más vidilla han dado al videojuego: el matamarcianos.

Tras el penúltimo crack de lucha que ha parido **SNK**, el rompedor **Fatal Fury 3**, y la también penúltima secuela de la saga futbolera **Super Side Kicks**, la compañía japonesa vuelve a incidir en el arcade galáctico y matamarcianos que tan buen resultado le diera en **Viewpoint** o en el hiper popular **Last Resort**.

Pulstar no sólo estará en la misma línea que estos clásicos sino que además recuperará el sabor añejo que debe estar presente en todo mata-mata que se precie. Sabor a movilidad, dinamismo, adicción, acción y capacidad de sorpresa. Que digo yo que para algo serán los 232 megas de memoria que **Pulstar** es capaz de ofrecer en pantalla, ¿o no?

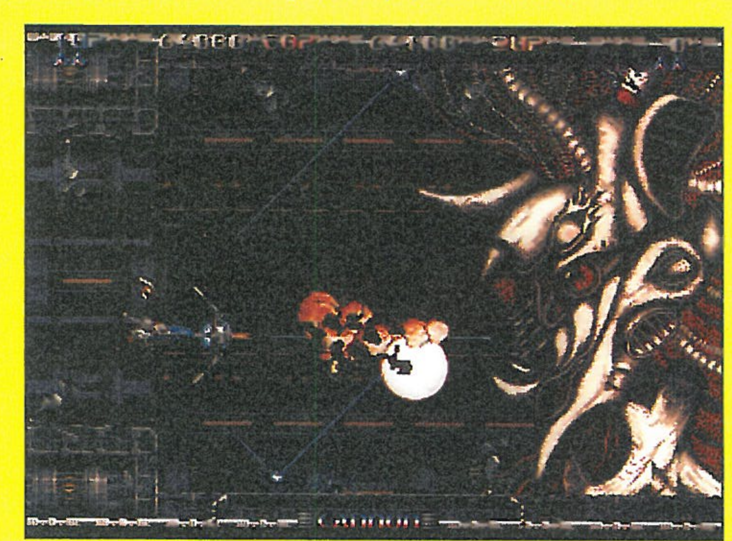
Pero bueno, más allá de shows de cifras y otras anécdotas, da la impresión que este **Pulstar** involuciona en lugar de evolucionar. O sea, en roman paladino, que se decanta por la línea sencilla y la jugabilidad 100%, por encima de tecnologías asombrosas y gráficos renderizadísimos. En ese sentido, cobran más importancia los avatares de ítem va ítem viene, que el decorado tridimensional y la personalidad técnica del cartucho.

Así que quedamos en que lo más destacable de **Pulstar** es el fenómeno de los ítems, que también es curioso. Veréis, estos objetos son transportados por enemigos especiales que hasta tienen nombre propio: los transportadores de items. Todo lógico. Cuando te hagas con alguno de ellos verás que se desdoblan en dos, digamos, opciones: **IO** y **Voiger.** Este último modifica el tipo de arma que estés utilizando o te premia con speed-ups y bombas especiales. El **IO** es aún más cachondo, pues te permite decidir qué tipo de disparo quieres en función del enemigo que tengas enfrente.

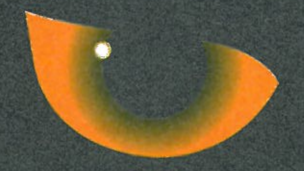
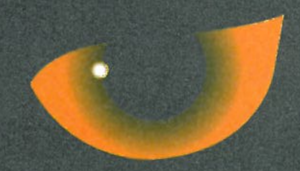
Pulstar trasladará toda la acción del matamarcianos en scroll horizontal a un paisaje lunar algo pelado en principio, pero muy colorista al final.

A pesar de que las imágenes que publicamos te lleven a pensar en oscuridades y penalidades, no te fíes. Los gráficos tienen buen nivel y el juego es mucho más luminoso de lo que que parece. Los "japos" está comprobándolo ya a lo largo de 7 impresionantes niveles.





• 64 BITS • 64 BITS • 64 BITS • 64 BITS • 64 BITS • 64 BITS •

Jaguar ya está aquí.



Atari te ofrece la distribución de sus nuevos centros oficiales y puntos de venta Jaguar.

ALBACETE
CRACKER JACK S.L.
Perez Galdós, 36
02003 Albacete

CASTELLÓN
GAME GAME
Artana, 6 bis
12005 Castellón

GIRONA
CANADIAN GIRONA
Joan Regla, 6, bajos
17003 Girona

MADRID
COCONUT INFORMÁTICA S.L.
Velarde, 8
28004 Madrid

VALENCIA
CENTRO MAIL
Pintor Benedito, 4
46007 Valencia

ALICANTE
START GAMES
Bono Guarner, 6
03005 Alicante

ELDA
START GAMES
Juan Carlos I, 47
03600 Elda

LA CORUÑA
CENTRO MAIL
Donantes de sangre, 1
15004 La Coruña

MADRID
EYA COMPUTER
Rodriguez San Pedro, 2
28015 Madrid

VALENCIA
RENT A GAMES
Virgen de la cabeza, 56 B
46014 Valencia

BILBAO
CENTRO MAIL
Pl. Arrikibar, 4
48008 Bilbao

FUENGIROLA
RAMBO
Av. Santo Rey, 49
29640 Fuengirola

LAS PALMAS DE G.C.
CENTRUM JJA S.L.
Luchana, 34
35010 Las Palmas de G.C.

MANRESA
MEGAPLASTIC
Plaza del Carmen, 14-16
08240 Manresa



VITORIA
VIDEOCLUB ALIEN
Jacinto Benavente, 13
01003 Vitoria

DISTRIBUIDO POR:

PRODUCTS FINAL

PRODUCTS FINAL
Fermín Caballero, 21, tda.
Tel. (91) 739 90 11 - 730 96 37
Fax (91) 730 07 40
28034 Madrid

Brusi, 102-104, entlo. 2a
Tel. (93) 414 32 65
Fax (93) 202 26 89
08006 Barcelona

ATARI





concurso GOLDSTAR 3DO

Tenemos las primeras 3DO que han llegado a España.

Una puede ser tuya



Sorteamos 10 GOLDSTAR 3DO

Demuestra que eres un auténtico entendido en videojuegos y gánate el derecho a tener un genuino Goldstar 3DO

Para participar has de averiguar a qué juegos pertenecen las 12 pantallas que te presentamos.



Pantalla 1



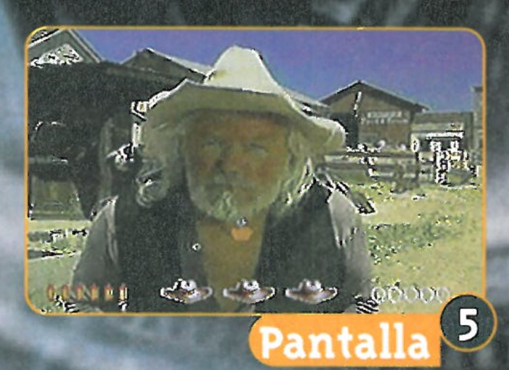


Pantalla 2

Pantalla 3



Pantalla 4



Pantalla 5



Pantalla 6



GoldStar





Pantalla 7


Pantalla 8


Pantalla 9


Pantalla 10


Pantalla 11



Pantalla 12

BASES CONCURSO GOLDSTAR 3DO

1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HI-TECH, que envíen el cupón (no son válidas lasfotocopias), a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; Revista HI-TECH; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
   Indicando en una esquina del sobre:
   CONCURSO GOLDSTAR 3DO
2. - De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán DIEZ cartas, que serán ganadoras de una consola Goldstar 3DO y del juego que utilicen en su pack de lanzamiento. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 28 de junio de 1995 al 31 de Agosto de 1995.
4. - La elección de los ganadores se realizará el día 5 de septiembre de 1995, y se publicarán en el número de octubre de HI-TECH. .
5. - Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.
6 - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7 -. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: LG ELECTRONICS ESPAÑA Y HOBBY PRESS.

Envíanos tus respuestas antes del 31 de agosto.
Quizás la vuelta de vaciones sea mejor que nunca.

concurso GOLDSTAR 3DO

Nombre
Apellidos
Dirección
Localidad
Provincia C.Postal
Teléfono Edad

LAS PANTALLAS CORRESPONDEN A LOS JUEGOS:

Pantalla 1 Pantalla 2
Pantalla 3 Pantalla 4
Pantalla 5 Pantalla 6
Pantalla 7 Pantalla 8
Pantalla 9 Pantalla 10
Pantalla 11 Pantalla 12





El concepto de "recreativo" es aún algo ambiguo en nuestro país. La variedad de productos que se exhibieron en este FER así lo puso de manifiesto: allí se pudieron ver desde los más espectaculares arcade hasta las tradicionales "máquinas tragaperras". Dos conceptos que, en nuestra opinión deberían estar completamente diferenciados.



Sega Rally acaparó los mayores elogios



Las recreativas reinaron por tres días

Las últimas novedades, las máquinas más espectaculares, los éxitos más rabiosos... la Feria Española del Recreativo volvió a deleitar tanto a los profesionales del sector como a los miles de visitantes que se acercaron los días 24, 25 y 26 de Mayo al parque Juan Carlos I de Madrid. Una nueva demostración de fuerza de una industria en alza.

Esta última edición cambió el escenario. Del ya veterano Pabellón de Cristal de la Casa de Campo de Madrid, hemos pasado al más sofisticado Pabellón 6 del parque ferial **Juan Carlos I**, tal vez un escenario más acorde con el evento. Aun así, una curiosa coincidencia ha equiparado ambos acontecimientos: al igual que el año pasado, **un juego de coches volvió a coronarse como el indiscutible rey del FER.**

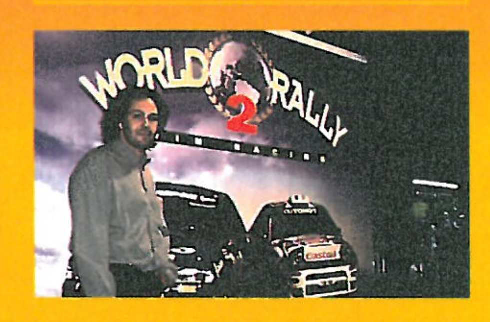
Si en el 94 **Daytona USA** revolucionó la feria, esta vez ha sido **Sega Rally** (estaba cantado) quién ha acaparado toda la atención de jugones y mirones. No en vano, Sega preparó todo un despliegue para mostrar su nueva joya, colocando **dos impresionantes filas de ocho máquinas interconectadas**, más otro stand con cuatro enormes muebles del modelo "de luxe" en pleno centro del recinto. Ni siquiera Daytona USA tuvo un trato así el año pasado. También es verdad, que la amplitud del nuevo recinto dió lugar a una distribución del espacio más razonada, sin provocar aglomeración de máquinas y stands en pocos metros cuadrados, y con la sabia idea de dejar holgados pasillos por los que recorrer el pabellón sin problemas. Lo cierto es que todo estaba bastante bien organizado.

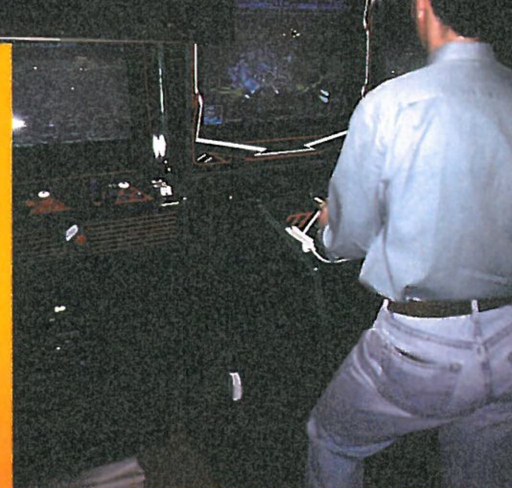
Por supuesto, a pesar del aplastante éxito de Sega Rally, también hubo otros juegos que congregaron multitudes a su alrededor. Ante todo, destacó la presentación en España de tres esperadísimos títulos: **Mortal Kombat III,** la nueva entrega de la sangrienta serie con todas las novedades y mejoras que ya os contamos hace un par de números; **Virtua Striker**, el primer



LA FERIA EN NÚMEROS.

- *12.000 metros cuadrados brutos.*
- *6.000 metros cuadrados de exposición.*
- *12.000 visitantes profesionales.*
- *15 revistas especializadas (5 nacionales y 10 extranjeras).*
- *145 stands.*
- *300 marcas representadas.*
- *100 empresas expositoras.*
- *70 co-expositores.*
- *19 sectores de exposición.*
- *1.000 máquinas en funcionamiento.*





Muchas fueron las recreativas que se exhibieron en el último FER, pero, entre todas brillaron con luz propia Sega Rally -impresionante-, Mortal Kombat III y Ace Driver. Otros títulos destacados fueron Killer Instinct, Cruisi´n USA, Tekken, Savage Reign y Cyberbots.

juego de fútbol de Sega para Model 2, y **Ace Driver**, título al que Namco ha querido hacer pasar su prueba de fuego precisamente en nuestro país, y más concretamente en esta feria.

A todas estas novedades, hay que añadir otros títulos que ya llevan algunas semanas en los salones más importantes de nuestro territorio, pero que no por ello pasaron desapercibidos en el evento, como son **Killer Instinct** y **Cruisi´n USA**, -los primeros y flamantes lanzamientos de Nintendo para su Ultra 64-, y **Tekken**, la prometedora y espectacular apuesta de Namco en el género de la lucha.

Un poco más alejados de esta "jet" de las recreativas, se encontraban los últimos lanzamientos de **SNK** y **Capcom**, bajo los nombres de **Savage Reign** y **Cyberbots** respectivamente, o el apañado stand de los barceloneses de Gaelco, con su exitoso programa, con segunda parte incluida, **World Rally.**

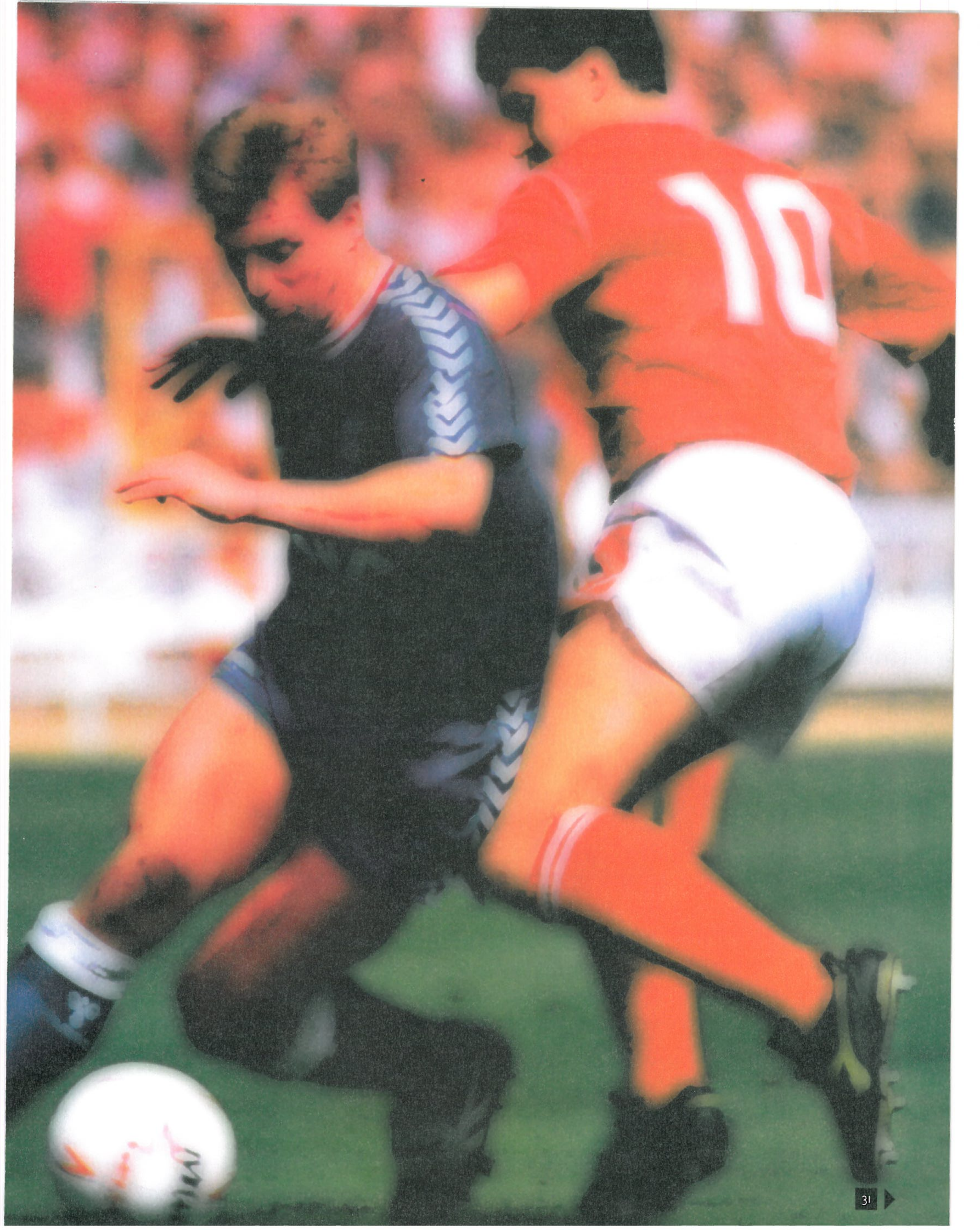
Claro, que esta feria no sólo se componía de este tipo de juegos, ya que los más clásicos también pudieron deleitarse con las decenas de **pinballs de última generación, las innumerables máquinas tragaperras** (por supuesto, sin dinero de por medio, como en el resto de las máquinas expuestas) o las siempre agradecidas curiosidades, completando así lo que en este país se engloba dentro del concepto de **«recreativo».**

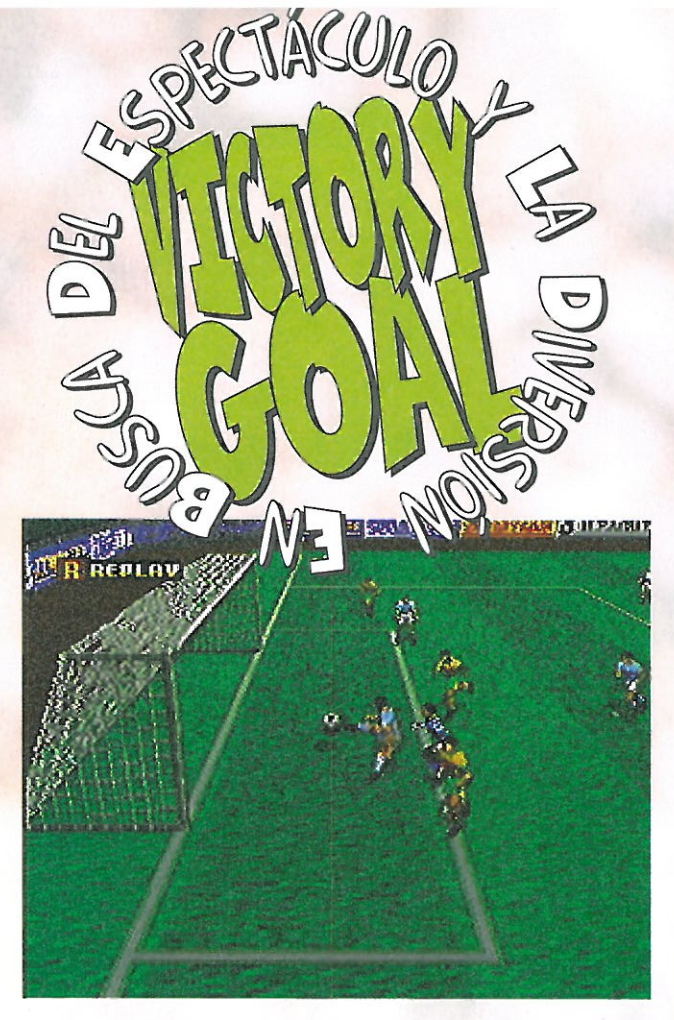
En definitiva, una excelente muestra del panorama actual del sector, sin grandes sorpresas, pero con el objetivo de sobra cumplido de manifestar el aplomo de una industria con un futuro esperanzador.

LAS NUEVAS CONSOLAS TAMBIÉN SUFREN LA...

FÚTBOL MANÍA

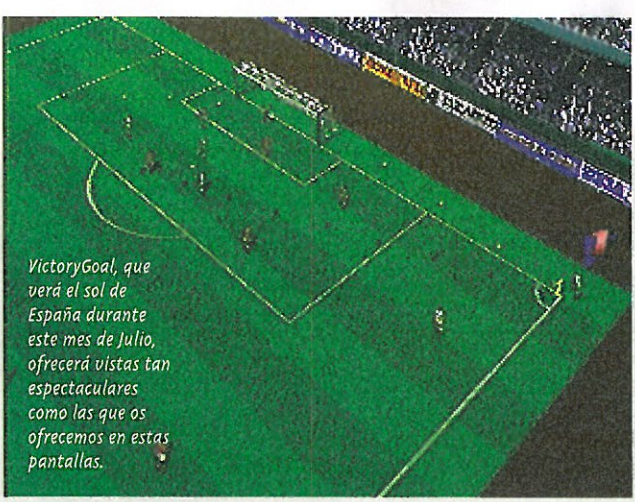
Nadie está a salvo de ella. Y las consolas de Nueva Generación, menos. Y para demostrarlo, aquí tenéis una cuantas pruebas: "Victory Goal" para SegaSaturn, "Power Sports Soccer" para PlayStation, "FIFA 96" para varios formatos, "Super Side Kicks 3" para Neo Geo CD y "Polygon Soccer" para las máquinas de Sega y Sony. Un atractivo repertorio de juegos increíbles que pondrán a prueba a lo largo de los próximos meses las posibilidades de cada sistema. Atentos porque ante vosotros se encuentran los mejores simuladores de fútbol de la historia de los videojuegos.


10

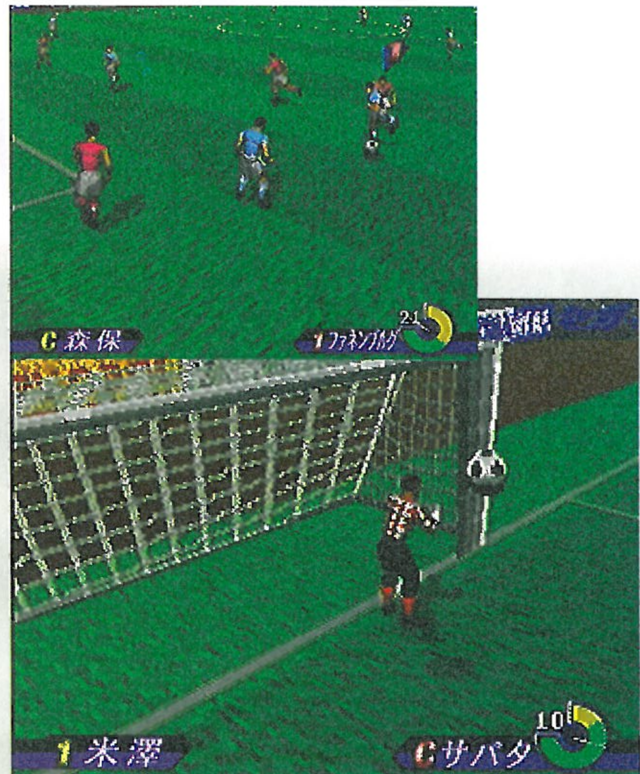




Victory Goal se une a la moda polígonal, convirtiéndose en el primer «football game» que utiliza esta técnica en una consola doméstica, con la Liga japonesa como protagonista. Una buena prueba de las posibilidades innovadoras de SegaSaturn en los juegos deportivos.



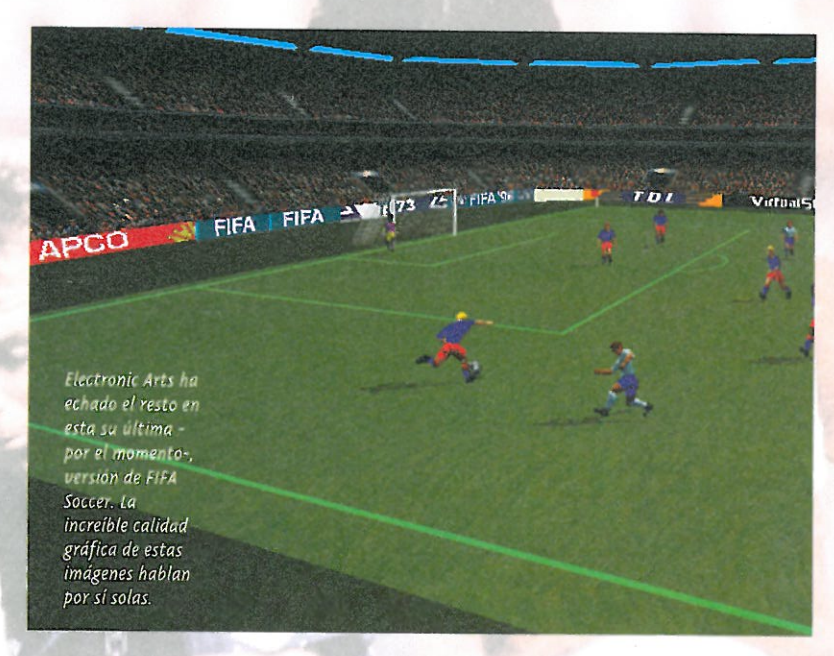
VictoryGoal, que verá el sol de España durante este mes de Julio, ofrecerá vistas tan espectaculares como las que os ofrecemos en estas pantallas.



COMPAÑÍA: **SEGA**.
PROGRAMADORES: **SEGA**.
SISTEMA: **SATURN**.
LANZAMIENTO: DISPONIBLE EN ESPAÑA EN JULIO.

CARACTERÍSTICAS:

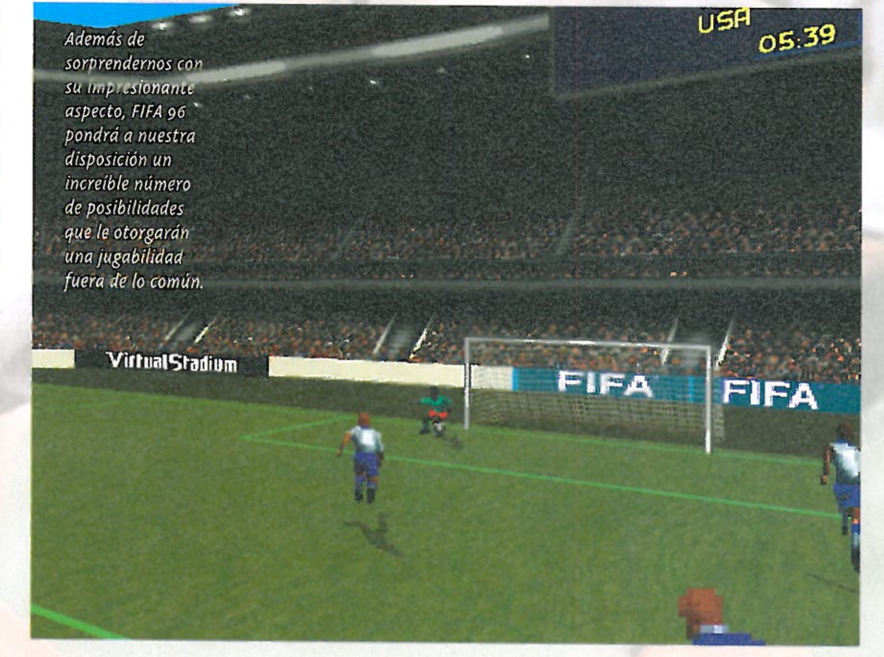
- ✓ **El juego cuenta con 4 perspectivas a elegir,** junto con un zoom que puede utilizarse en cualquier momento del juego.
- ✓ **Se encuentran todos los equipos de Liga japonesa** con nombres y jugadores reales (No, Butragueño todavía no está)
- ✓ **El control del juego es sencillo y muy cómodo,** con la utilización de tan sólo tres botones para funciones específicas.
- ✓ **Los jugadores y el estadio están formados con polígonos,** completando un diseño y unos movimientos sensacionales.
- ✓ **Victori Goal permite visionar la repetición de los goles** desde tres perspectivas diferentes.
- ✓ **Existen varios modos de juego:** disputar partidos aislados, organizar torneos e incluso lanzar tandas de penalties.
- ✓ **El cuadro de opciones** presenta la posibilidad de elegir tácticas de juego, cambiar jugadores, nivel de dificultad, tiempo de juego y climatología, entre otras opciones.
- ✓ **Pueden participar hasta 4 jugadores simultáneamente.**
- ✓ **Se puede optar por la utilización de un radar** en los partidos que permita divisar con exactitud la posición de los jugadores.



Electronic Arts ha echado el resto en esta su última -por el momento-, versión de FIFA Soccer. La increíble calidad gráfica de estas imágenes hablan por sí solas.



FIFA Soccer tiene el honor de ser el juego de fútbol más vendido de la historia. Y posiblemente el más versionado, ya que estamos. Con la llegada de las nuevas máquinas a escena, el programa de Electronic Arts quiere renovarse y atacar los formatos del futuro con la mente puesta en una sola cosa: extraer lo mejor de cada sistema. A continuación vamos a explicaros cómo será el nuevo FIFA que nos viene.



Además de sorprendernos con su impresionante aspecto, FIFA 96 pondrá a nuestra disposición un increíble número de posibilidades que le otorgarán una jugabilidad fuera de lo común.

COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
PROGRAMADORES: **EA SPORTS**
SISTEMA: **SEGASATURN, PLAYSTATION, PC**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE-NOVIEMBRE**

CARACTERÍSTICAS:

✓ **FIFA 96 será editado para casi todos los formatos.** Tan sólo Jaguar, CD-i y 3DO se quedarán sin la versión más vanguardista del juego de fútbol. En el caso de 3DO, porque la versión de FIFA que actualmente está a la venta es lo más parecido a lo que dará FIFA 96. Como novedad mundial, todas las versiones serán lanzadas casi simultáneamente, Octubre-Noviembre. Excepto la de Ultra, claro, que se retrasará un pelín.

✓ **FIFA 96 ha sido diseñado en estaciones de trabajo Silicon Graphics.** No hay nada más potente en este mundo de juegos, así que tenemos que imaginarnos que se trata de una versión insuperable. De todas formas, y como avance, no contéis con polígonos. Más bien tirad hacia el sprite pixel-perfect.

✓ **Las versiones 32 bits de FIFA 96 han sido desarrolladas utilizando la tecnología Virtual Stadium,** un invento que proporciona una variedad de tomas prácticamente ilimitada, además, por supuesto, de siete ángulos de cámara.

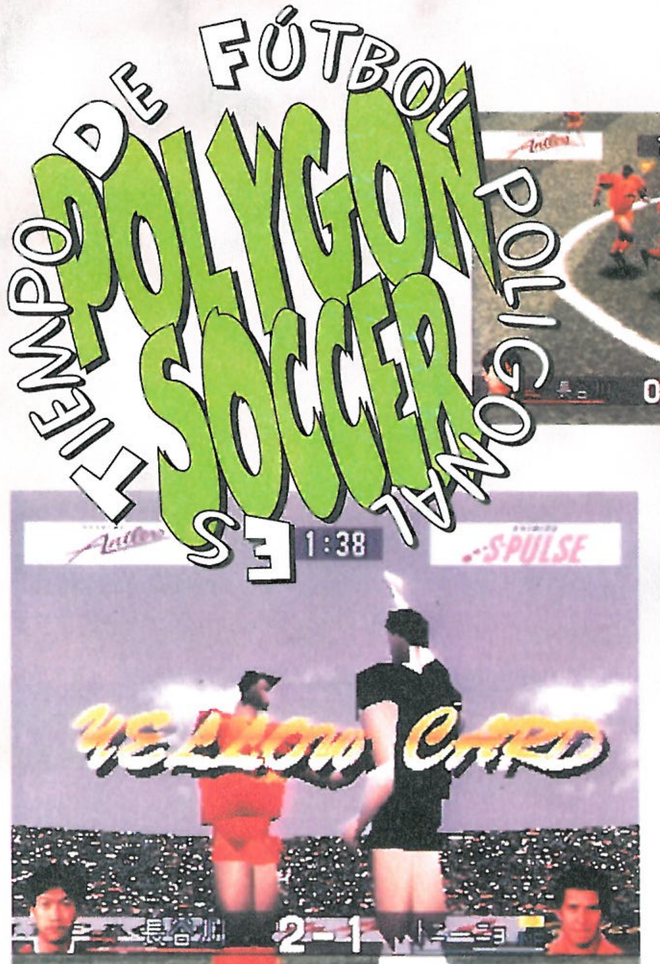
✓ **El sonido en todas las versiones es Dolby Stereo.** Lo que unido a que han sido reproducidos todos los efectos que se oyen en un campo de fútbol, no os podéis imaginar la sensación de soccer total que respira el cartucho por cada pixel.

✓ **El juego contendrá 12 ligas internacionales** de los siguientes paises: Inglaterra, Escocia, Francia, Alemania, España, Italia, Holanda, Suecia, Brasil, América y una Liga Mundial. Esto hace un total de más de 4.000 jugadores que para colmo de colmos lucirán cada uno su propio nombre. Sin letras inoportunas o carambolas graciosas. ¡Nombres reales!

✓ **FIFA 96 premiará al mejor jugador y al pichici de la liga,** al igual que en el fútbol de verdad,

✓ **Respecto a las versiones de 16 bits,** decir que en Super Nintendo FIFA 96 soportará hasta cinco jugadores y todas las funciones del traído y llevado FIFA 95 de Mega Drive. En la consola de Sega veremos nuevos efectos especiales y comentarios que anunciarán acontecimientos claves durante el desarrollo del encuentro.

✓ **En cuanto a las opciones, hemos podido saber que FIFA 96 contará con nuevos niveles de dificultad** y que habrá un modo práctica en el que podremos coger el aire a las habilidades de cada jugador.

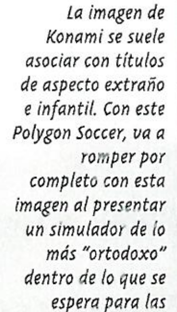


Polygon Soccer

Faltaba una de las grandes en el competido mundo del fútbol en pantalla. Faltaba Konami, la grande de los arcades, matamarcianos y otras historias, para confirmar la devoción japonesa por el soccer y las nuevas y depuradas técnicas que se están empleando para despuntar en este campo.







La imagen de Konami se suele asociar con títulos de aspecto extraño e infantil. Con este Polygon Soccer, va a romper por completo con esta imagen al presentar un simulador de lo más "ortodoxo" dentro de lo que se espera para las nuevas consolas.





COMPAÑÍA: **KONAMI**
PROGRAMADORES: **KONAMI**
SISTEMA: **PLAYSTATION & SATURN**.
LANZAMIENTO: VERSIÓN **PS** EN NOVIEMBRE, VERSIÓN SATURN EL PRÓXIMO AÑO

CARACTERÍSTICAS:

✓ **Los jugadores están constituidos de enormes polígonos** que se mueven con inusitada suavidad. No se puede elogiar el aspecto humano de las figuras, pero al menos sí la originalidad en el diseño. Nunca has visto polígonos así.

✓ **El movimiento de los jugadores** ha sido uno de los temas más peliagudos con que se ha encontrado Konami. Manejar tal cantidad de polígonos no parecía nada fácil, pero estos chicos han encontrado la clave técnica para imprimir realismo a cada zancada del jugador. Realismo y mucha suavidad. Sin cortes bruscos ni pérdida de masa poligonal.

✓ **El juego contendrá diferentes perspectivas,** aunque es muy posible que sólo cambien en momentos cruciales. Una falta, un penalti, un acercamiento al área...

✓ **En pantalla contaremos con los rostros digitalizados** de los jugadores que lleven el balón o intervengan en la jugada. Un buen contrapunto. Nada que ver el rostro del jugador con la cara que aparece en la parte inferior de la imagen.

✓ **El juego estará protagonizado por escuadras japonesas** con sus logos inscritos en la camiseta.

✓ **Los zooms y acercamientos** estarán a la orden del día.

✓ **El árbitro tendrá un papel fundamental** a lo largo del juego. Será de igual tamaño que el resto de jugadores, participará activamente en el desarrollo del partido y juzgará cada balón polémico como mandan los cánones.





Dentro de la avalancha de títulos que esta compañía prepara para los nuevos sistemas, se encuentra Power Sports Soccer, un revolucionario juego de fútbol, -a juzgar por las imágenes-, que apuesta por un realismo sorprendente, gracias a la perfecta renderización de los jugadores.





La compañía británica Psygnosis quiere seguir demostrando que es una de las mejores compañías de software del momento. A la vista de estas imágenes ¿alguien puede ponerlo en duda?



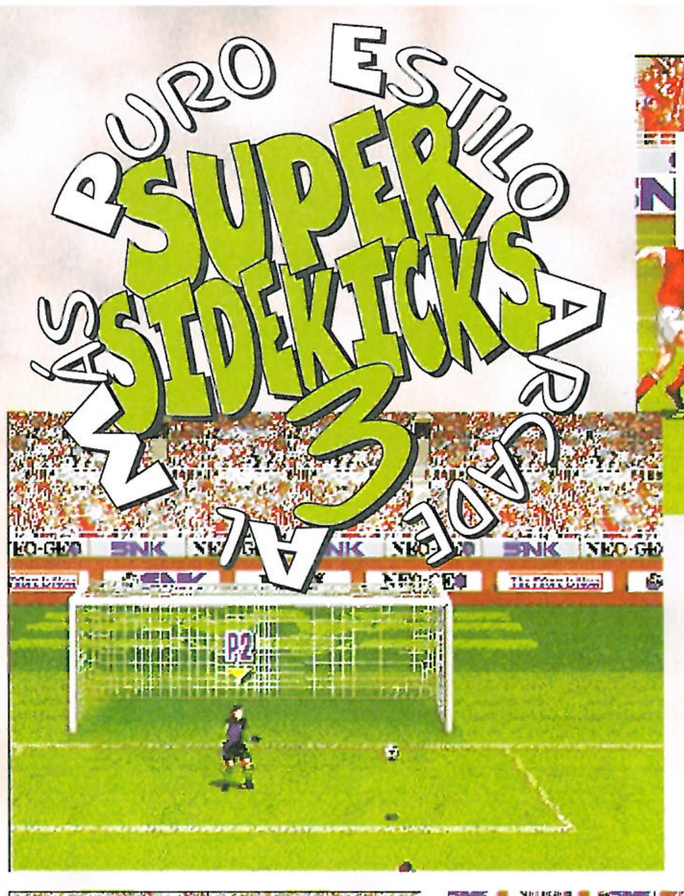
Psygnosis nos ha hecho llegar estas pantallas en las que pone de manifiesto que PlayStation va a encontrar en Power Sports Soccer uno de sus títulos más interesantes.

COMPAÑÍA: PSYGNOSIS
PROGRAMADORES: PSYGNOSIS
SISTEMA: SONY PLAYSTATION
LANZAMIENTO: PRINCIPIOS DEL 96

CARACTERÍSTICAS:

✓ **El diseño de los personajes se basa en las últimas técnicas de captura de imágenes,** más un modelado tridimensional que completa una realzación sorprendente.
✓ **El juego facilitará diferentes perspectivas** para ofrecer una visión perfecta de las evoluciones de los jugadores.
✓ **Se podrán disputar diferentes ligas europeas,** desde la serie A italiana hasta la Premier League inglesa.
✓ **Cada equipo dispondrá de una enorme base de datos,** que se podrá ir variando a lo largo de las competiciones.
✓ **Podrán confeccionarse las características de todos los jugadores,** de modo que se consiga que el equipo juegue bajo las condiciones que elija el usuario.



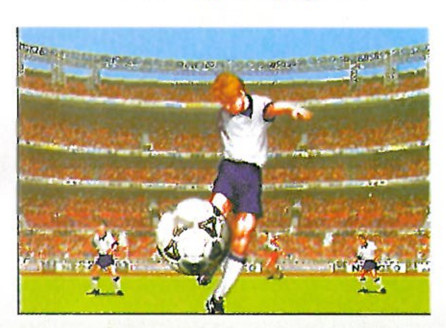




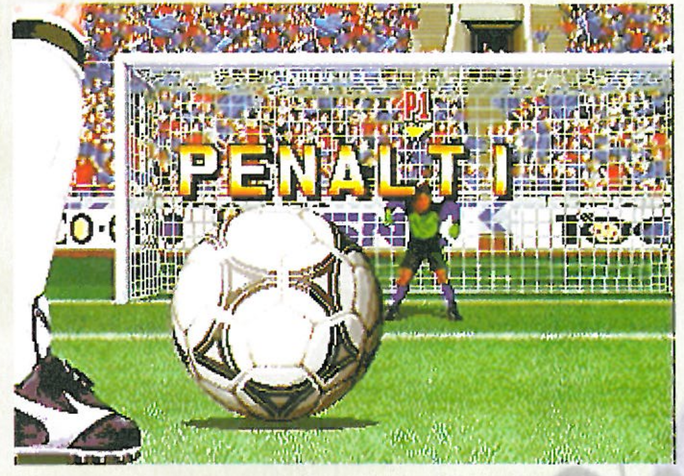
SNK sigue siendo fiel a su estilo. Super SideKicks 3 mantiene la línea espectacular de las anteriores entregas gracias a una técnica basada en un gráficos impactantes, unos jugadores de un tamaño considerable y un control increíblemente sencillo, al alcance de cualquier jugador.











SNK ha preparado una espectacular tercera entrega de su clásico de fútbol. En él ha incorporado algunas mejoras especialmente en el apartado gráfico, ya que continúa siendo un arcade puro en el que se deja poco espacio para las opciones... y las complicaciones.

COMPAÑÍA: **SNK**.
PROGRAMADORES: **SNK**.
SISTEMA: **NEO GEO CD**.
LANZAMIENTO: **EN BREVE**.

CARACTERÍSTICAS:

✓ **Los gráficos son similares a los de los tradicionales juegos de lucha de SNK**, con enormes y detallados jugadores, y escenarios perfectamente diseñados.

✓ **En esta ocasión aparecen 64 selecciones nacionales,** 16 más que en la segunda entrega.

✓ **Se pueden organizar diferentes tipos de torneos,** desde un Campeonato del Mundo hasta competiciones por continentes.

✓ **El control del juego es extremadamente sencillo:** se utilizan tres botones con funciones muy concretas.

✓ **Además de la perspectiva horizontal** que se utiliza durante el juego, cuando un jugador se dispone a disparar a puerta desde una determinada distancia, se ofrece una vista subjetiva, en la que se dispone de unas décimas de segundo para colocar el tiro.

✓ **Se puede elegir entre ocho habilidades especiales,** para caracterizar el talante del equipo.

✓ Como buen arcade, **las opciones son casi inexistentes.**

✓ **En cada selección, hay al menos un jugador con un gran parecido físico al personaje más carismático** de equipos reales -Gullit en Holanda, Baggio en Italia...-, que normalmente suele ser el mejor jugador del equipo.





La exitosa saga de Electronic Arts ha tenido, hasta la fecha, su culminación en 3DO. Un desarrollo muy similar al de anteriores entregas, apoyado por las ventajas técnicas que permiten los 32 bit, completan el que puede ser considerado como el juego de fútbol más revolucionario disponible actualmente para en un sistema doméstico.





Por si te queda algún resquicio para el aburrimiento mientras juegas con FIFA, Electronic Arts ha incluido durante los descansos escenas reales de los mejores goles de la historia del fútbol. Realmente impresionante.



COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
PROGRAMADORES: **EA SPORTS**
SISTEMA: **3DO**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE EN ESPAÑA**

CARACTERÍSTICAS:

✓ **El juego cuenta con 7 perspectivas diferentes** (cámaras) algunas de ellas tan curiosas (e injugables, por otra parte), como la que sigue las evoluciones del propio balón.
✓ **Pueden participar hasta 6 jugadores simultáneamente.**
✓ **Se ofrecen las repeticiones de los goles** desde diferentes puntos de vista.
✓ **En los descansos de cada partido, se puede disfrutar de imágenes reales con los mejores goles de la historia.**
✓ **FIFA International Soccer utiliza los clásicos sprites** para todas las formas del juego, pero con una realización técnica excelente.
✓ **El repertorio de opciones, tácticas y estadísticas,** es uno de los más completos que jamás se hayan visto en un juego de fútbol.
✓ **Hay 49 selecciones nacionales** para elegir, aunque los nombres de los jugadores son ficticios.
✓ **Como buen simulador, el control del juego es algo complicado,** y requiere cierta práctica hasta llegar a dominarlo.
✓ **Se pueden organizar partidos amistosos, torneos y ligas.**
✓ **Todo el apartado sonoro ha sido sampleado del Mundial de Fútbol de Italia,** y se escucha en perfecto Dolby Sorround, con gritos y cánticos específicos para cada equipo.



COOL SPOT
La estrella, eres tú

El juego más "puntero" de Virgin viaja a Hollywood de la mano de un juego en el que el cine, como argumento y como ejemplo tecnológico, se erige como protagonista absoluto. Un buen ejemplo de cómo los personajes "clásicos" de las 16 bits también tienen algo que decir en las nuevas consolas.

Virgin lo ha anunciado a bombo y platillo y nosotros, que somos muy obedientes, vamos a hacer lo propio en estas páginas. **Spot, una de las mascotas claves en el mundo del videojuego,** está a punto de dar el salto a las consolas del futuro. **Sega Saturn y Sony PlayStation** recibirán en pocos meses, y con los brazos abiertos, un jueguecillo de nombre **'Cool Spot Goes to Hollywood'** que promete romper con todo lo visto hasta el momento. Será de cine, dicen en Virgin. irá de cine, apuntillamos nosotros. A ninguno le faltará razón ya que en 'Spot goes to hollywood' nuestro orondo punto rojillo **se las verá y deseará en el interior de famosas películas de todos los géneros** en las que, por pura casualidad, se ha visto inmerso.

Al estilo de 'El Último gran Héroe', Spot debe escapar de las escenas más comprometidas de films de la talla de **'Jurassic Park'**, **'Frankenstein'**, **'Indiana Jones'** o **'Aliens'** a base de capacidad de salto, buena cara y reflejos a mil por hora.

Pero como seguro que ya estáis acostumbrados a estas lides, mejor probad a **alucinar con la puesta en escena** del jueguecito. **Gráficos renderizados, un entorno tridimensional soberbio, look tirando a cartoon americano y una animación de las que te dejan perplejo** asaltarán tu pantalla a poco que empiece a rodar el disco. Y eso, si todo va bien, será hacia el mes de **noviembre.** El disco o el cartucho, porque no sólo tendremos versiones **Saturn** o **PlayStation.** Habrá además spot en mega **32X, Super Nintendo y Mega Drive,** aunque no de la mano de Virgin, sino del equipo de programadores afincado en Europa, **Eurocom.**





Esta escena podría estar sacada perfectamente de la película 'Las Minas del Rey Salomón'. Y en ella, como supondréis, Spot debería localizar el fantástico tesoro... si la tribu de tutsis no se lo impide antes.

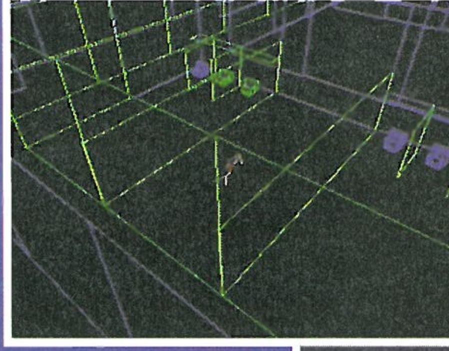
También habrá un hueco en 'Cool Spot Goes to Hollywoodpara las películas de ciencia ficción. Vamos a suponer que este paraje pertenece a 'Aliens' y que en breve la madre de todos los bichos querrá comerse al nuestro

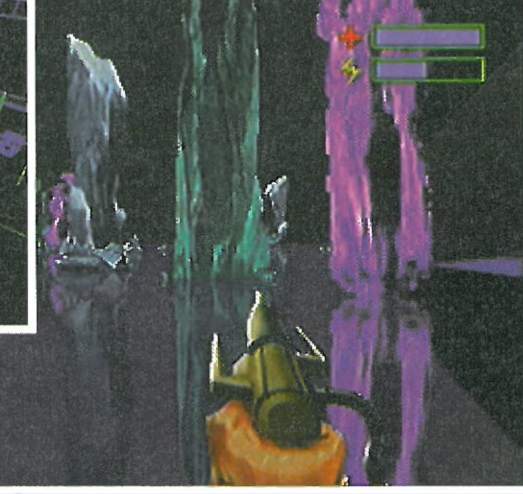
Si eres un fanático de las películas de piratas, no te pierdas la parte del juego que rememora películas tan increíbles como 'El Capitán de la Bounty' o la propia 'Barba Azul'.

Y también a lo 'Indiana Jones'. Aquí podéis ver al simpático Cool Spot metido en un buen lío en una mina habitada por bichos de todo tipo. Como veis, la simpatía y el buen humor no van a estar reñidos con las nuevas consolas.

2 PLATOS FUERTES

Mientras sus dos rivales más directos -Sega y Sony-, apuestan ciegamente por convertir para sus máquinas los grandes éxitos de recreativa, The 3DO Company, -a falta de una base arcade-, confía en que títulos especialmente diseñados para su sistema doméstico puedan competir sin ningún tipo de complejos en el difícil mercado de los 32 bit. Dos programas en proyecto, Po'ed y BattleSport, se preparan para combatir con los Tekken, Daytona o Ridge Racer. Será la batalla de David contra Goliath, al menos hasta que la tecnología M2 se convierta en realidad. Pero 3DO, hasta entonces, no está dispuesta a ceder ni un ápice de terreno.





Po'ed nos introducirá en un impresionante mundo en 3-D repleto de sorpresas. Criaturas fantásticas, decorados futuristas y una acción con una fuerte carga agresiva. La respuesta a Doom en 3DO.

PO'ed, un Doom evolucionado

Aunque lo que veis en estas páginas es tan sólo un programa en proyecto, -se encuentra al 50% de su conclusión-, no deja lugar a dudas del género al que va a pertenecer: **Po'ed será un shoot'em up estratégico, con visión subjetiva,** y con inconfundibles influencias del mítico **Doom**.

Este género se ha prodigado muy poco hasta ahora en 3DO -tan sólo con los más que cuestionables **Slayer** o **Virtuoso**-, pero parece que la cosa va a cambiar muy mucho, no sólo con **la llegada de este Po'ed,** sino también con la de otro título avalado por la prensa internacional: **Inmercenary.**

Po'ed es un proyecto que lleva gestándose desde hace muchos meses, y del que es responsable el grupo de programación **Any Channel**, quienes están poniendo especial énfasis en determinados aspectos del juego. Sobre todo destacarán **la calidad y cantidad de escenarios** (la versión final contará con no menos de 40 áreas), diseñados mediante una mezcla de polígonos y sprites con los que se ha conseguido un sensacional efecto 3-D. Pero no menos impactantes serán **las cualidades del protagonista**, -del que veremos sus dos enormes brazos en pantalla-, que podrá hacer uso de hasta 6 tipos diferentes de armas, a cual más curiosa, y que contará con sorprendentes opciones, como un **"jetpack"** que le permitirá trasladarse por el aire (con unos movimientos de lujo, por cierto).

Pero para impresionantes, **los litros de sangre alienígena** que salpicarán -literalmente-, la pantalla. Escrupulosos, por tanto, abstenerse.

Por lo demás, aparecerán multitud de opciones, movimientos, items y demás elementos del género en un juego que resulta realmente prometedor y que esperamos no tarde demasiado en llegar a las tiendas españolas.





SERVIDOS EN 3DO

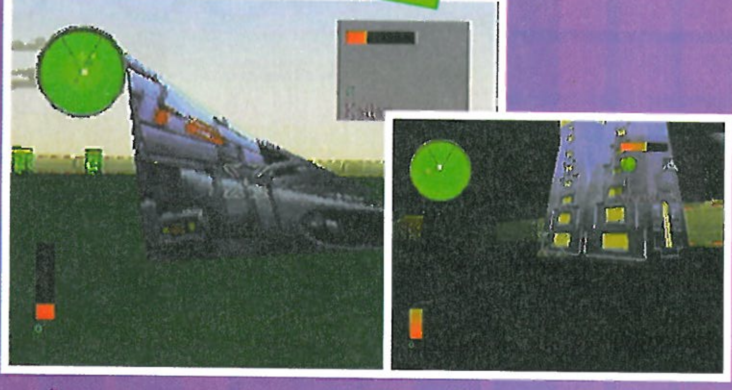


Pese a encontrarse aún en pleno estado de gestación, PO´ed demuestra que su calidad final no pasará precisamente desapercibida. La infinidad de detalles y opciones que contendrá el juego satisfará a los usuarios más exigentes.



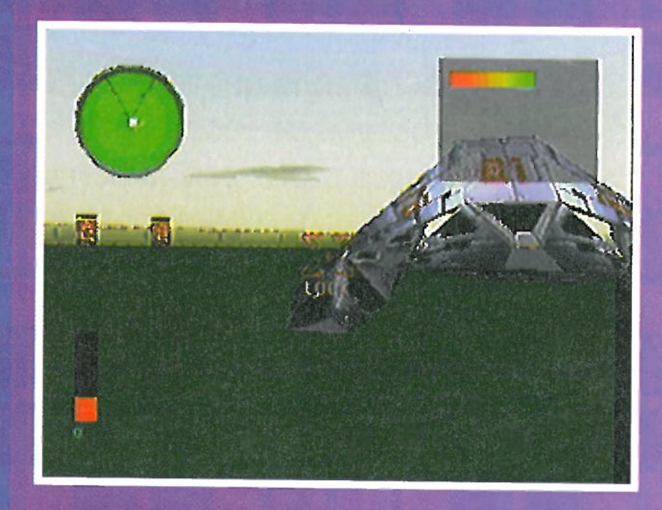
Uno de los aspectos más destacables de Po´ed será el repertorio de armas de que dispondrá el protagonista. A saber: una pistola, una ametralladora, un lanzallamas, un cuchillo de cocina, una taladradora y hasta una sartén. Curioso.





Las influencias del título de Namco, Cybersled, se dejarán notar con fuerza en este juego para 3DO, aunque el enfoque de éste será ligeramente más estratégico.

BattleSport, gladiadores del año 2000



No hay que ser ningún lince para encontrar un claro antecedente de este juego **en el famoso título de Namco, Cybersled.** Es más, el planteamiento es idéntico: **dos tanques futuristas armados hasta los dientes, se enfrentan en una especie de circo romano.** Incluso la realización técnica es pareja, con todo tipo de formas poligonales como protagonistas.

Sin embargo, **BattleSport pretende aportar más elementos de interés a los combates,** para lo cual ha incluido una especie de tienda en la que el jugador con dinero suficiente podrá comprar todo tipo de equipamientos: **armas teledirigidas, escudos protectores, una opción que permite transformar en invisibles a estos amasijos de hierro...** Este elemento aumentará el componente estratégico del juego, pero **el saber moverse con destreza por el escenario y apuntar con precisión al enemigo,** serán, sin duda, los aspectos más importantes de su desarrollo.

Al igual que Po´ed, se encuentra aún al 50% de su realización.

CYBER CYCLES Namco se la juega con las motos



En una época en la que los coches parecen haber tomado por asalto los salones recreativos de toda la galaxia, Namco ha decidido dar un vuelco a los videojuegos motorizados con un simulador que recupera el siempre arrebatador mundo de las dos ruedas.

No es la primera vez que **Namco** se enfrenta con las motos. Un programa de reconocido prestigio, **Suzuka 8 Hours**, ha reivindicado durante años el protagonismo de las dos ruedas en los salones recreativos. Su segunda versión, lanzada hace aproximadamente un año, **todavía puede verse en algunos lugares.**

Sin embargo, el salto cualitativo que se ha producido con respecto a aquel juego ha sido enorme. **Namco** ha utilizado su potente hardware **System 22** para alcanzar una calidad gráfica similar a la que hemos visto en juegos como **Ridge Racer (1 y 2), Ace Driver** y, muy pronto, **Air Combat 22.**

Eso quiere decir que de



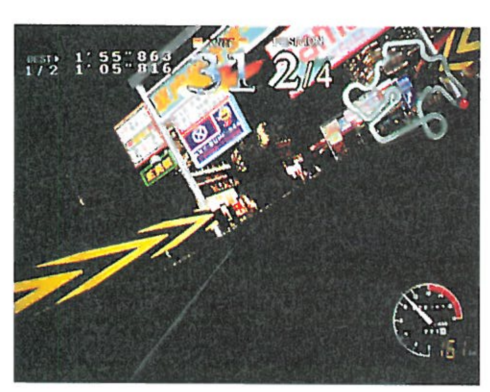




Con este atractivo aspecto, es difícil resistirse a echar una partida a Cyber Cycles. Aunque lo verdaderamente complicado es no repetir una vez se han probado sus excelencias.

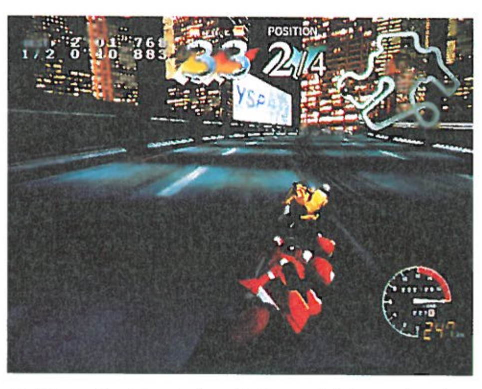


Nanco ha querido aproximarse al máximo a la conducción real de una moto de carreras, y para ello dotado al mueble de los accesorios y el movimiento necesarios.





Lo más interesante de Cyber Cycles es que iremos montados en una moto prácticamente de verdad, con acelerador y freno en el manillar, y que se inclinará según nuestra habilidad a la hora de tomar las curvas.



Gráficamente, Cyber Cycles es toda una delicia. La placa de Namco, System 22 ha vuelto a demostrar que domina a la perfección el movimiento de polígonos texturados. La calidad es incluso superior al propio Ridger Racer, debido a que se han cuidado aún más los escenarios.



nuevo nos encontramos con **impresionantes gráficos en 3-D y miles de polígonos texturados moviéndose al mismo tiempo.** Además, en esta nueva producción parece que Namco ha cuidado aún más los detalles de los escenarios y de las propias motocicletas para completar un trabajo realmente excelente.

Pero Namco no sólo se ha limitado ha ofrecer un juego de primera clase. Haciendo valer las posibilidades que ofrece una máquina recreativa, **ha creado un atractivo mueble en el que las motocicletas tienen capacidad de movimiento,** lo que, por supuesto, resulta fundamental para el pilotaje.

Cada motocicleta cuenta **con su correspondiente acelerador y freno,** situados en el lugar habitual, es decir, la maneta derecha. Por otra parte, para realizar los virajes, **es necesario "tumbar" la moto** con la inclinación correspondiente, dependiendo del trazado de la curva.

En otras palabras, **Namco ha intentado acercarse lo máximo posible a la conducción real** de una moto de competición, y podemos asegurar por propia experiencia que lo ha conseguido.

Otro alicientes de este Cyber Cycles son la posibilidad de **competir dos o incluso cuatro jugadores a la vez, o escoger entre tres tipos de motos diferentes.** El juego, eso sí, cuenta con tan **sólo dos circuitos,** aunque para echar unas partidas os aseguramos que son más que suficientes.

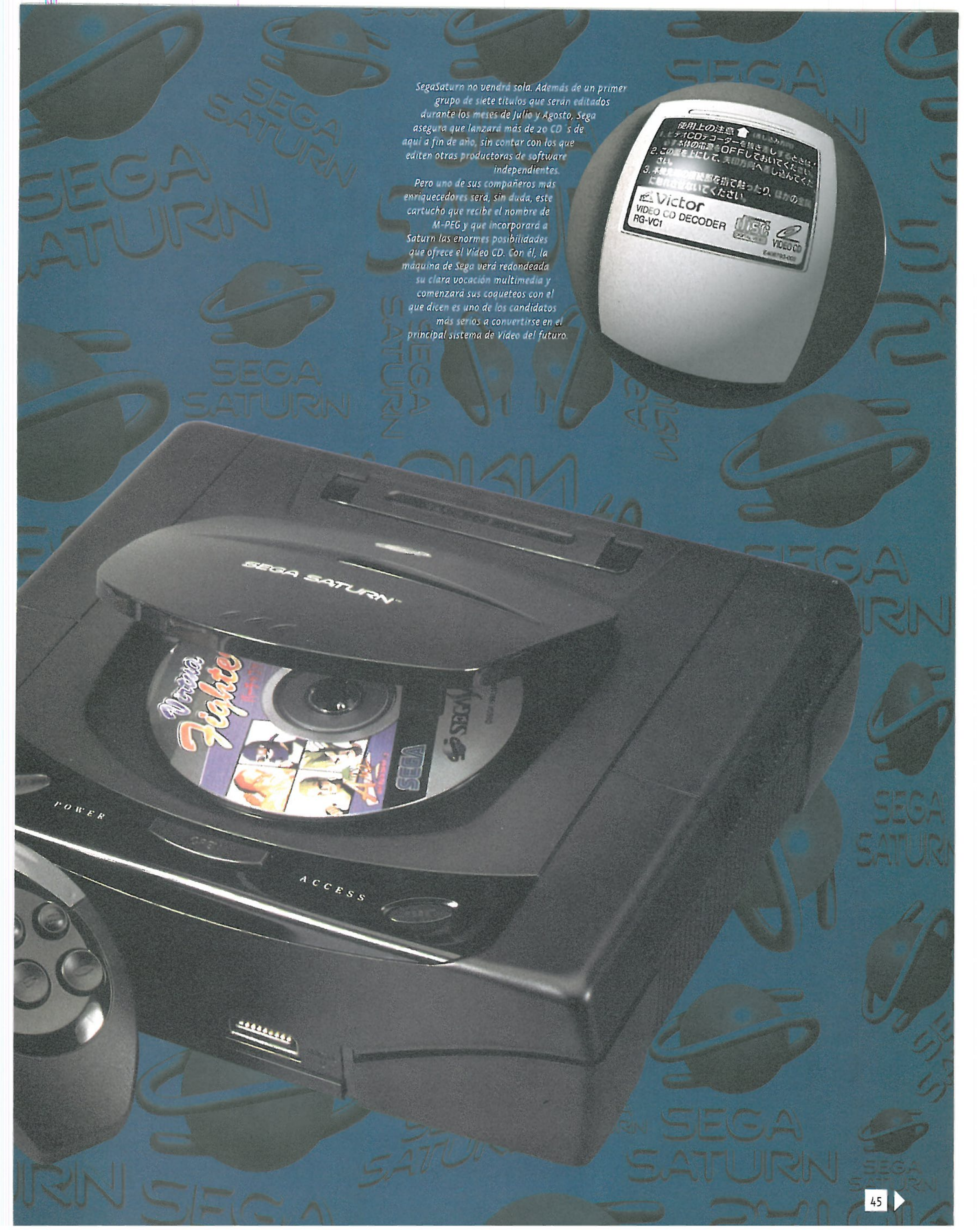
De nuevo, los salones **New Park de Madrid en la Vaguada** han conseguido hacerse con un modelo de **Cyber Cycles para dos jugadores,** de momento el único que hay en España. Os aconsejamos que los que tengáis posibilidad os acerquéis a probarlo.

SegaSaturn ya está oficialmente en España. A partir del 7 de Julio, para ser más exactos. Con ello Sega pone fin a más de un año de especulaciones, rumores y secretos. Ya no hay lugar para las preguntas, sólo para las respuestas: SegaSaturn está en la calle al precio de 69.900 pesetas, 79.900 si la adquieres en un pack que incluye un pad de control y el CD «Virtua Fighter». En su lanzamiento le acompañarán, además, los títulos «Daytona U.S.A»,

Bienvenida, SegaSaturn

«Clockwork Knight» y «Victory Goal». Y, posteriormente «Panzer Dragoon», «Pebble Beach Golf» y, aún por confirmar, «Myst». Después, para Octubre, vendrá el que Saturn quiere convertir en su compañero inseparable, el cartucho MPEG, que dará sentido a sus posibilidades multimedia. A continuación le damos nuestra particular bienvenida a la consola de Sega, en forma de un amplio reportaje en el que encontraréis toda la información relativa a esta potente máquina de Nueva Generación.





SegaSaturn no vendrá sola. Además de un primer grupo de siete títulos que serán editados durante los meses de Julio y Agosto, Sega asegura que lanzará más de 20 CD´s de aquí a fin de año, sin contar con los que editen otras productoras de software independientes.

Pero uno de sus compañeros más enriquecedores sera, sin duda, este cartucho que recibe el nombre de M-PEG y que incorporará a Saturn las enormes posibilidades que ofrece el Vídeo CD. Con él, la máquina de Sega verá redondeada su clara vocación multimedia y comenzará sus coqueteos con el que dicen es uno de los candidatos más serios a convertirse en el principal sistema de Vídeo del futuro.

MPEG

La gran razón para apostar por Saturn

Sega acaba de rebasar el umbral **Multimedia** proponiendo una tarjeta **M-PEG** para su **Saturn**.

Por si algún despistado aún no ha oído hablar de este término, vamos a definir **Multimedia** como la capacidad que posee una consola u ordenador para permitir desarrollar a través de ella diferentes actividades: jugar con videojuegos, ver películas y fotografías, escuchar música... Bien, pues en **Saturn** ya se puede hacer todo esto.

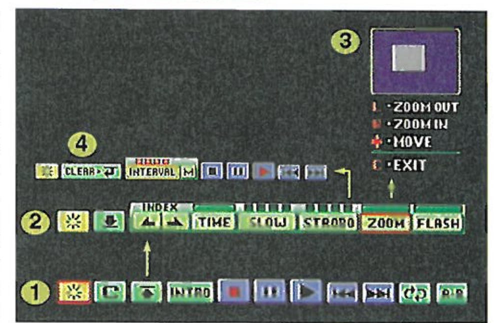
La clave de que esta máquina no se quede sólo en el videojuego pasa precisamente por la tarjeta **M-PEG**, cuya primera incursión en el campo de las consolas ha venido de la mano de **Philips** y su **CD-i**. Esta compañía holandesa fue la creadora de este estándar de **Vídeo CD** y en él está volcando actualmente todos sus esfuerzos, hasta el punto de que no parece importarle el hecho de que en otras consolas -como **Saturn**-, se pueda disfrutar de todo el catálogo de películas editado para su **CD-i**. Al contrario: todo apunta a que su intención es que el **M-PEG** se convierta en el estandar utilizado por el mayor número de consolas posible.

El **M-PEG** en sí consiste en un descompresor de información que procesa datos provenientes de un disco compacto (como los CD de música, pero con imágenes y sonido). En el caso de **Saturn**, la tarjeta -que deberás adquirir por separado a un precio de unas **30.000 pts.**- se encuentra en una caja metálica de reducido tamaño y se instala de una forma muy simple en la parte posterior de la consola. Tras conectarla, se carga un disco con el sistema operativo y en la pantalla nos aparece un variado menú de opciones que, además de las "clásicas" de avanzar, retroceder o parar la imagen, incluye otras nuevas tan curiosas como realizar zooms, flashes, cámara lenta, acceso directo por pistas, monitor multi-imagen... pero todo esto ya os lo explicamos convenientemente en otro apartado.

Sobre el **vídeo CD** hay otros muchos detalles interesantes que conocer. Por ejemplo, que la calidad de imagen que ofrece es superior al sistema **VHS** actual y que además incluye sonido estéreo digital. Que a pesar de que -de momento-, los aparatos domésticos de **vídeo CD** sólo permiten leer y no grabar, la cosa queda compensada porque las imágenes jamás se deterioran. Que existe ya un catálogo de **Philips** de unas 150 películas -todas en versión original, eso sí-, que están a la venta a un precio que ronda entre 4.000 y 5.000 pts. Que este sistema permite -hasta la fecha-, almacenar hasta un máximo de 74 minutos de audio y vídeo, de ahí que la mayoría de films estén grabados en dos CD´s. Y que, por extraño que todo esto os parezca, al hablar de **M-PEG** estamos hablando de uno de los más serios candidatos a convertirse en el sistema de vídeo del futuro. De momento, Sega también ha aportado para ello su granito de arena.

Los menús

El menú principal (1) hace las veces de control de vídeo (adelante, atràs, pausa...). Con sòlo seleccionar la opción correspondiente, accederemos a otro submenù que es el que permite entrar en la zona de edición (2, 3 y 4)



Algunas pistas



Arriba tenéis la configuración de pistas que ofrece el Vídeo CD. Para elegir lo que queréis ver y cuándo. Junto a este texto, el multimonitor, para gozar de hasta 9 imágenes simultáneas. Y abajo, los pasos de zoom. Para observadores y exquisitos.

Las películas







Próximamente, en vuestros televisores vía Saturn y M-PEG, films de la talla de Stargate, Speed o Timecop. Por cortesía del Video CD, sonido estéreo y calidad superior al VHS.

FOTO CD

PhotoCD, haz tus pinitos como profesional de la fotografía

El estándar **PhotoCD** es posiblemente una de las aplicaciones más desconocidas por parte de los usuarios de consolas. Eso de revelar fotos en **CD** en lugar de hacerlo en papel, aún no ha entrado a formar parte de la rutina de las vacaciones y otros eventos familiares de talla que merecen ser conservados. Pero ya, ya nos iremos metiendo en la movida, máxime ahora que **Sega** también se ha decidido a darle a este sistema un importante empujón.

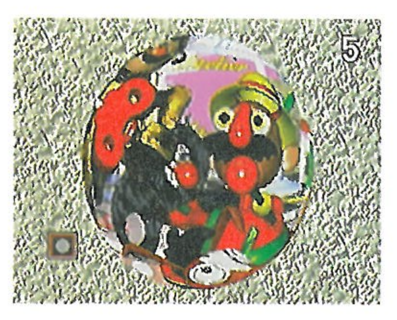
El **Photo CD** fue diseñado por **Kodak** hace más o menos tres años para uso propio, aunque paulatinamente ha ido siendo adoptado por numerosos sistemas como **PC**, **CD-i**, **3DO** y ahora la propia **Saturn**. Este sistema propone una mecánica muy sencilla que pasa por ver fotos en la televisión a través de la consola y con soporte disco compacto. En cada uno de estos CD pueden caber aproximadamente 100 fotografías de perfecta definición en pantalla.

Pero lo interesante del tema es que una vez cargadas, uno se puede dedicar a hacer un montón de cosas con ellas. Porque el **Photo CD** de **Saturn** es más que un Photo CD, es un auténtico editor de imágenes estáticas que permite hacer un sinfín de birguerías. Las imágenes que tenéis junto al texto descubren las posibilidades de este sistema. Elegid las fotos, colocadlas según el orden en que queráis verlas y seleccionad hasta las cortinillas que marcan el paso de una imagen a otra. ¿Cuánto tiempo queréis que estén en pantalla?, ¿queréis verlas en color o blanco y negro, al revés o al derecho?, ¿os gusta que giren? Y ya que vamos de pasadas, ¿qué os parecería convertir esa foto en una bola, como suena, de perfecta forma geométrica?

Pues todo eso y algo más podréis ponerlo en práctica con este **Photo CD** para Saturn. Un sistema que para funcionar tan sólo necesita un programa que venderá la propia **Sega** a un precio no superior a las **10.000 pts.** Y, por supuesto, un CD cargado de fotos. Pero de eso se encarga el laboratorio donde reveléis los carretes. Bastará con decirles que no queréis papel, sino CD, para que podáis verlos directamente a través de la consola. ¡Ah!, y que quede claro que el **Photo CD** no necesita el cartucho M-PEG, que conste.



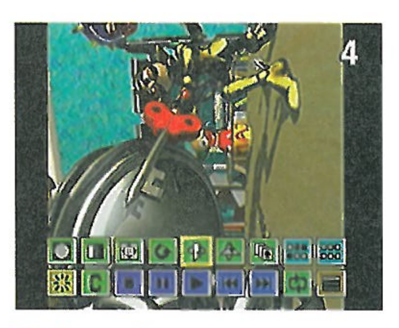
En Pantalla *De esta guisa podréis observar vuestras mejores fotos en la pantalla de la tele. Existe la posibilidad de ocultar el menú con sólo seleccionar el icono que queda a la izquierda. La calidad, ya veis, es inmejorable.*



Efecto globo *Para arquitectos de la imagen y fetichistas. Gracias a esta opción podréis divertiros un buen rato colocando el retrato de familia en el interior de una bola de éstas. Y salta a la vista lo majo que queda.*



Blanco & Negro *Si el blanco y negro siempre os ha gustado más que los millones de colores, por aquello de que queda más fino, elegante, y le da otro sabor a la imagen, no lo dudéis y proyectad la foto en black&white.*



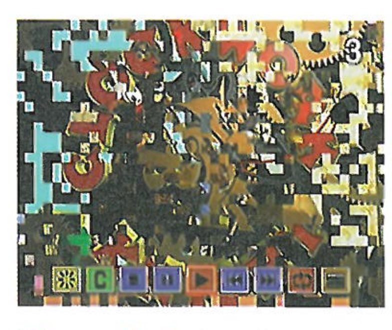
Da la vuelta *Giros, contragiros, a la derecha, a la izquierda, cabeza abajo, al revés, esto sí que parece la montaña rusa... Nada más lejos: lo que pasa es que el PhotoCD permite jugar sin límites con la presentación de la foto.*



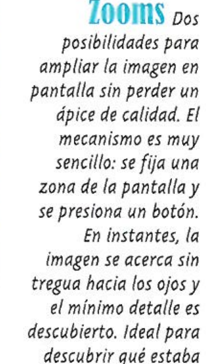
Presentaciones *Un Photo CD tiene capacidad para 100 fotos más o menos. En esta pantalla podréis elegir cuál de todas esas imágenes queréis ver antes, cuál después, y cuál ni siquiera queréis ver.*



Así pasa la foto *Quién no ha oído hablar de las típicas cortinillas de continuidad. Pues este menú sirve para determinar cómo queréis que una imagen dé paso a la siguiente. Y cuánto tiempo va a permanecer la foto en pantalla.*



Dime qué efecto quieres *Son numerosos y originales los efectos que marcan el paso de una imagen a otra. En pantalla tenéis una bonita cuadrícula, valen también fundidos en negro y otras curiosidades.*





Zooms *Dos posibilidades para ampliar la imagen en pantalla sin perder un ápice de calidad. El mecanismo es muy sencillo: se fija una zona de la pantalla y se presiona un botón. En instantes, la imagen se acerca sin tregua hacia los ojos y el mínimo detalle es descubierto. Ideal para descubrir qué estaba haciendo el niño cuando le hiciste aquella foto.*



Virtua Fighter es el auténtico estandarte de SegaSaturn, no sólo por ser el juego que acompañó el lanzamiento de la consola en Japón, sino porque su nombre está envuelto en un auténtico halo de popularidad callejera. Sega prometía total similitud entre la recreativa original y esta versión para Saturn. El reto no se ha conseguido al 100%, pero casi. Las diferencias se limitan a un ligero desequilibrio en el número de polígonos, pero el resultado es básicamente el mismo : Virtua



La razón de ser de SegaSaturn

Virtua Fighter

Fighter es un juego de lucha genial. Toda la jugabilidad y el encanto que rompió moldes en los salones recreativos, -incluida la vitola revolucionaria de ser el primer título en utilizar formas polígonales en beneficio de un movimiento increíble-, han sido, sin duda, impecablemente trasladadas a Saturn por AM2, el equipo de programación al que Sega le ha encomendado la responsabilidad de demostrarle al mundo las enormes posibilidades de su máquina.



Virtua Fighter tiene el honor de ser el primer juego de lucha poligonal, tanto en versión arcade como en versión doméstica. Los polígonos consiguen que el movimiento de los luchadores sea magistral.





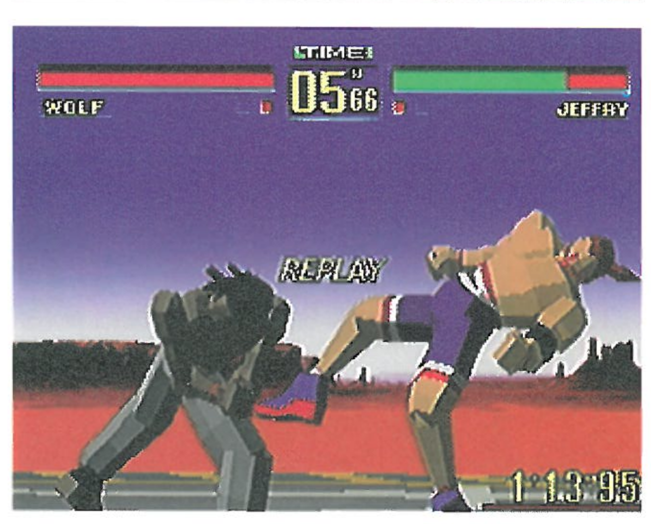




Cada luchador está formado aproximadamente por 1000 polígonos, una cifra sensiblemente inferior a la versión recreativa. En los primeros planos, esta diferencia es más notoria.



La popularidad de Virtua Fighter en Japón ha superado antiguos mitos intocables como Street Fighter. Ahora VF 2 también ha arrasado desde su lanzamiento, y pronto veremos la tercera entrega.





Frente a sus rivales

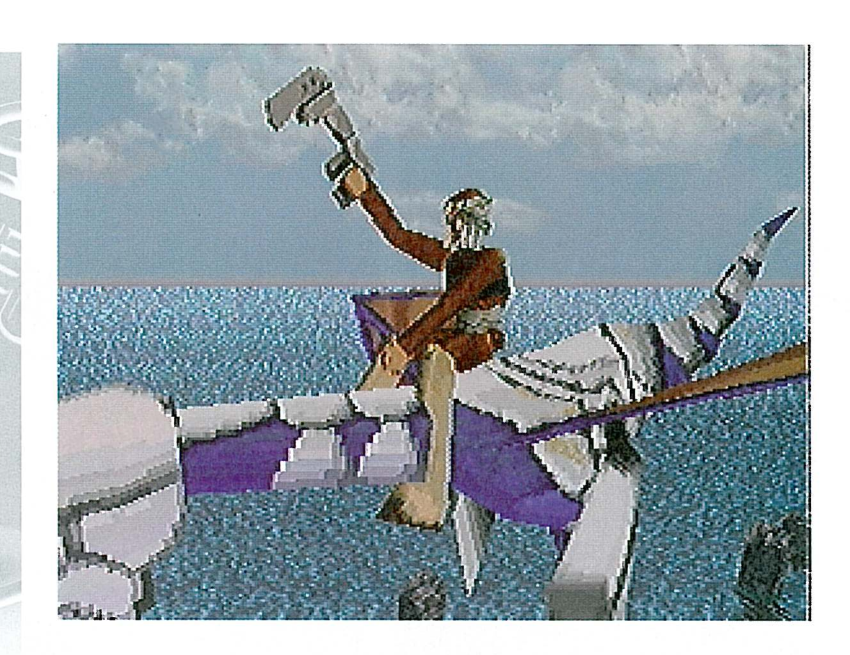
Una lucha encarnizada. *VF fue el primer juego de lucha de aspecto poligonal, pero ya no es el único.* ***Takara*** *nos sorprendió a todos hace unos meses con el lanzamiento para* ***PlayStation*** *de* ***TohShinDen****, un título muy superior técnicamente al propio VF y con una "pinta" verdaderamente impresionante, pero cuyo nivel de jugabilidad es ligeramente inferior al exhibido por el CD de* ***Sega****. La apuesta de* ***Namco*** *en este género,* ***Tekken****, es, sin embargo, el gran rival de VF, ya que además de un aspecto gráfico intachable, este juego para* ***PS*** *no tiene nada que envidiarle a nadie en cuanto a su jugabilidad. Habrá que esperar a ver qué pasa con* ***VF II****...*

Valoración

Un clásico en tu consola. *La conversión para Saturn de VF no desmerece en absoluto de la recreativa original. Bien es verdad que finalmente no se trata de dos programas idénticos, -como alardeaba Sega-, pero el resultado es de todos modos sobresaliente, ya que se ha conseguido mantener la excepcional jugabilidad de la recreativa. VF es un juego de lucha sublime, que presenta un equilibrio total entre los luchadores, y que nos invita a participar en unos combates en los que es necesario plantear estrategias, aprender a defenderse y utilizar tácticas de ataque. En pocas palabras, es un juego que ha sabido sacarle el máximo partido al género de la lucha.*

Una aventura fantástica convertida en videojuego. Un soplo de aire fresco para un género poco propenso a las evoluciones. Así podría ser definida la propuesta de Panzer Dragoon, un «shoot'em up» con una personalidad arrebatadora, visualmente encantador y capaz de jugar con las limitaciones de este género para conseguir proporcionar un buen número de alicientes al jugador.

El objetivo primordial y único del juego es tan primitivo como disparar y





Una aventura fántástica

Panzer Dragoon

evitar los disparos, pero el gran mérito reside en que Sega logra que ese objetivo pase a un segundo plano gracias al irresistible encanto de escenarios y enemigos, a una envolvente banda sonora y a la mejor «intro» de la historia, por citar algunas de sus múltiples virtudes. Panzer Dragoon es una prueba evidente de que la mejor forma de conseguir un juego brillante es meterle muchas dosis de imaginación a todos los chips, procesadores y circuitos de un poderosa máquina.





En «Panzer Dragoon», el equipo de programación Andrómeda, –perteneciente a Sega–, ha utilizado una astuta combinación de polígonos texturados y sprites, con unos resultados excelentes.

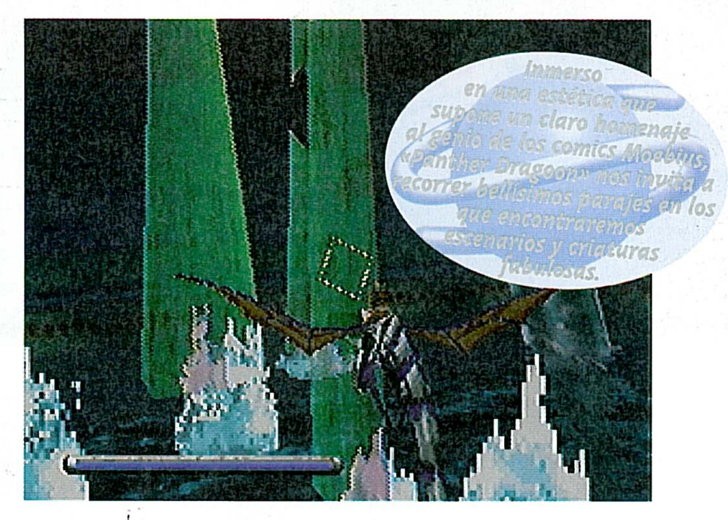






La «intro» del juego dura unos cinco minutos, y constituye una auténtica demostración de cómo las imágenes generadas por ordenador pueden resultar de una belleza impresionante.





Inmerso en una estética que supone un claro homenaje al genio de los comics Moebius, «Panther Dragoon» nos invita a recorrer bellísimos parajes en los que encontraremos escenarios y criaturas fabulosas.

Frente a sus rivales

La imaginación al poder. *La imaginación que rebosa **Panzer Dragoon** le sitúa por encima de todos sus adversarios. La competencia, eso sí, le llega desde fuera, ya que, de momento, es el único «shoot'em up» para Saturn. **Starblade (PS), Chaos Control (CD-i)** o **Raiden Project (PS)**, pese a algunas meritorias innovaciones gráficas, no alcanzan el grado de calidad de **Panzer Dragoon**, sobre todo, por ceñirse en exceso a las estrictas reglas del género. Pronto tendremos la oportunidad de comprobar las excelencias de otros lanzamientos, como **Philosoma** para PlayStation, que intentarán poner en entredicho su actual reinado en el género.*

Valoración

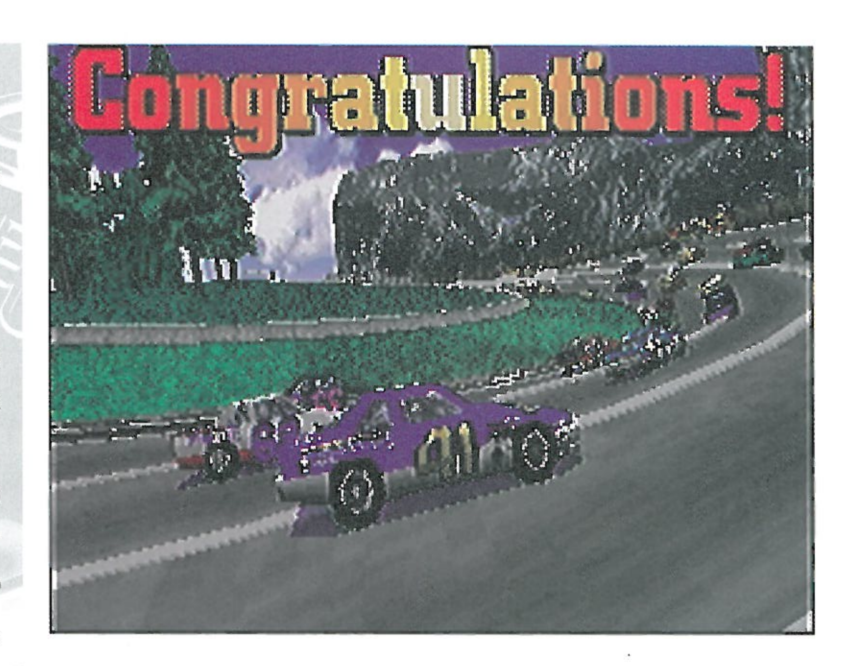
Un juego que sorprende. *Sega ha logrado completar un extraordinario título, gracias sobre todo a una realización técnica excelente (que aprovecha las posibilidades de Saturn en el manejo de polígonos combinados con sprites), a un imaginativo argumento, (que engloba el atractivo diseño de decorados y enemigos), y a una serie de detalles ingeniosos que encubren el clásico objetivo de los «matamarcianos». Tan sólo algunas dificultades a la hora de controlar al protagonista enturbian la calidad final de Panzer Dragoon.*

Mención aparte merece la portentosa introducción del juego, una auténtica delicia para los sentidos.



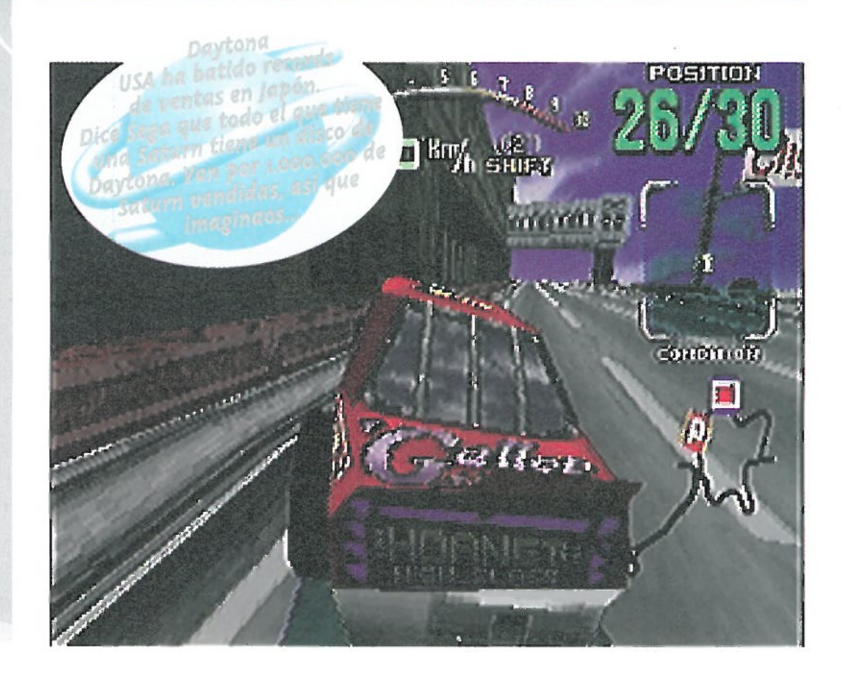
El sabor de una gran recreativa

Daytona U.S.A.



A 500 km por hora. Así ha entrado Daytona en el circo de los juegos de coches. De una forma espectacular, pero un poco precipitada. Porque sus autores, AM2, han preferido meter a Daytona en Saturn directamente por la puerta de la jugabilidad, en lugar de hacerlo por la de la técnica. Y eso se ha hecho notar. Para bien o para mal.

Sega ha buscado el espectáculo y, con tanto coche, choque, derrapes, decorados imaginativos y opciones que no incluía la recreativa (como los boxes, sin ir más lejos) hemos rozado el cielo de lo que debe ser un compacto espectacular. La puesta en escena, sin embargo, se realiza a través de unos gráficos interesantes y efectivos, pero que dejan lugar a las dudas en cuanto a si se ha aprovechado al máximo o no las posibilidades de la máquina. La sensación de velocidad ha quedado, eso sí, suprema y, al final, lo que se busca en este tipo de juegos es llegar el primero a la meta. Ese es el reto. Y así hay que aceptarlo.



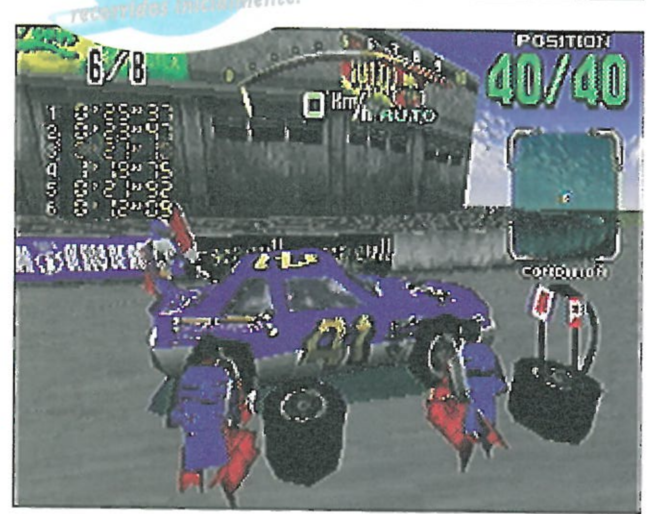
Daytona USA ha batido récords de ventas en Japón. Dice Sega que todo el que tiene una Saturn tiene un disco de Daytona. Van por 1.000.000 de Saturn vendidas, así que imaginaos...



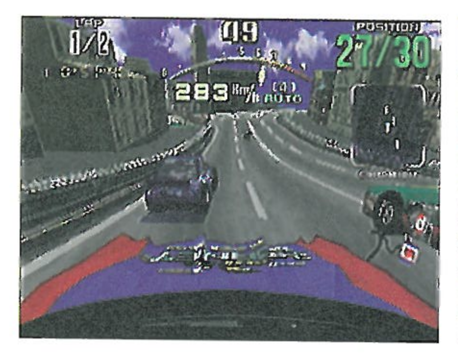
El diseño final de Daytona incluye tres circuitos, que son seis si ejercemos el 'Mirror Mode'. Pero esto, en un principio, no fue así. AM2 sólo proyectó dos recorridos inicialmente.

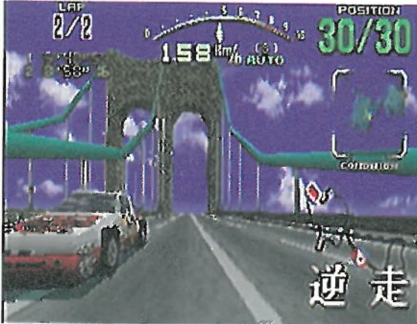


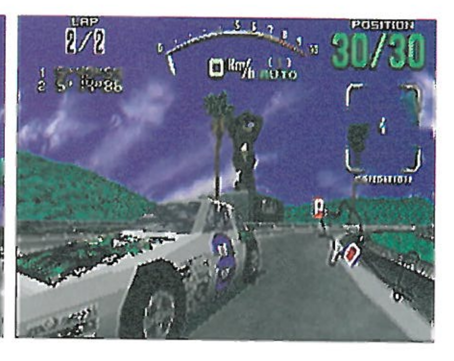
Daytona está plagado de trucos y 'cheat modes'. Hasta ahora la oferta no incluye uno de vidas infinitas, pero sí alguno que permite pilotar a lomos de un caballo o hacer que algunos escenarios tomen vida.











Frente a sus rivales

¿Un diamante o un rubí? *Hoy por hoy* ***Daytona USA*** *sólo puede encontrar un serio rival en la carretera:* ***Ridge Racer*** *para* ***PlayStation****. Pero no os hagáis ilusiones, no vamos a ponéroslo tan fácil diciéndoos que éste es mejor que aquel, o viceversa. Y la razón es clara: se trata de dos auténticas joyas en el género de coches, y, ante semejante despliegue de calidad, uno no sabe con qué quedarse. En serio. Mejor esperaremos la llegada de* ***Sega Rally*** *o* ***Virtua Racing*** *en* ***Saturn****, de* ***Destruction Derby*** *en* ***PS****, de* ***Dead End*** *en* ***CD-i****, o de todas las versiones de* ***Need for Speed****. Y luego, con más criterios y más posibles comparaciones, nos decantarnos. ¿OK?*

Valoración

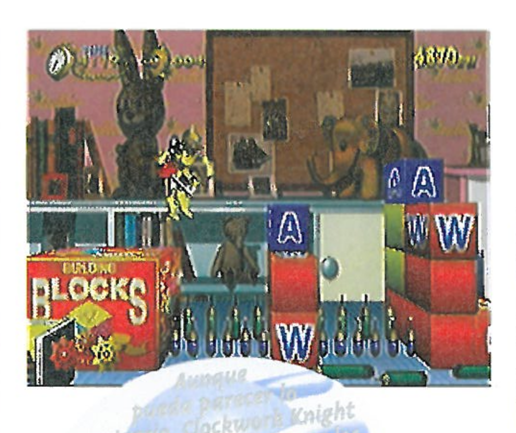
Saturn no podrá vivir sin él. *Bajaba Daytona a la arena con el miedo de no convencer. Se había hablado de su escasa definición, se había dudado de su sensación de movimiento y se había criticado la presentación de polígonos en pantalla. Total, que Sega no las tenía todas consigo. El juego salió a la venta en Japón y el fragor del público desfilando a las tiendas para adquirir el CD aún se oye por las calles de Tokio. No son manías niponas, lo que pasa es que el juego da más de lo que aparenta y aunque a ojos técnicos comete algunos errores de juventud, a ojos jugables ofrece tanta diversión, que no podrás tener una Saturn sin su Daytona al lado. Seguro.*



Plataformas tridimensionales

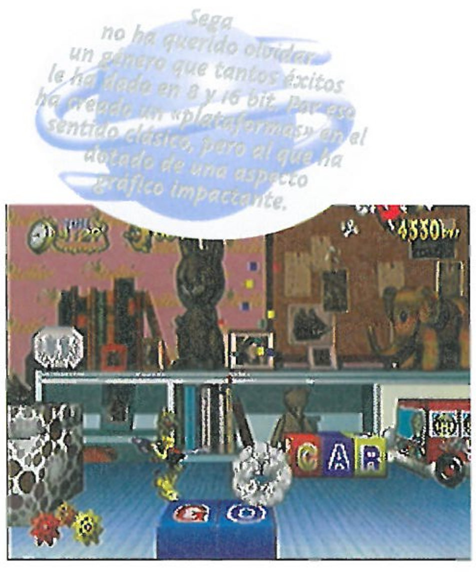
Clockwork Knight

En su afán de abarcar todos los géneros en esta primera hornada de juegos para Saturn, Sega alcanza el más extendido y clásico de los que han pasado por los 16 bit: las plataformas. Clockwork Knight es otra demostración de cómo la capacidad de una máquina puede transformar una estructura repetida en algo completamente diferente. De hecho, el desarrollo de este título no se diferencia en nada al de cualquier otro juego de plataformas que hayas podido ver, pero te aseguramos que, a partir de ahora, eso de saltar de un objeto a otro va a resultar algo completamente diferente, gracias al fantástico mundo en 3-D que Sega ha conseguido recrear en este fabuloso Clokwork Knight.



Aunque pueda parecer lo contrario, Clockwork Knight no utiliza polígonos para los decorados, sino sprites prerenderizados, logrando así un efecto tridimensional de gran calidad.

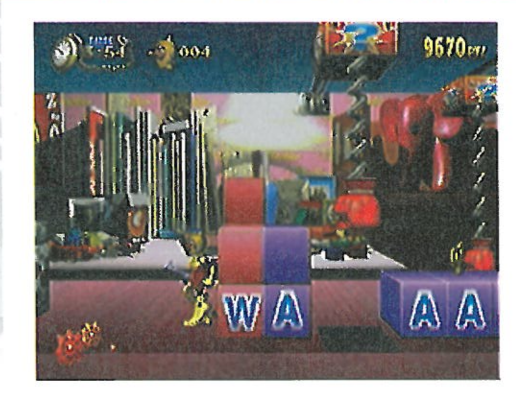
Sega no ha querido olvidar un género que tantos éxitos le ha dado en 8 y 16 bit. Por eso ha creado un «plataformas» en el sentido clásico, pero al que ha dotado de una aspecto gráfico impactante.

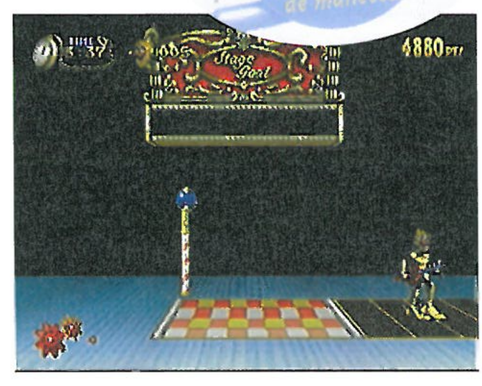






Uno de los aspectos más originales de Clockwork Knight reside en haber elegido como decorado el cuarto de juegos de un niño, y como protagonistas a todo tipo de muñecos.







Frente a sus rivales

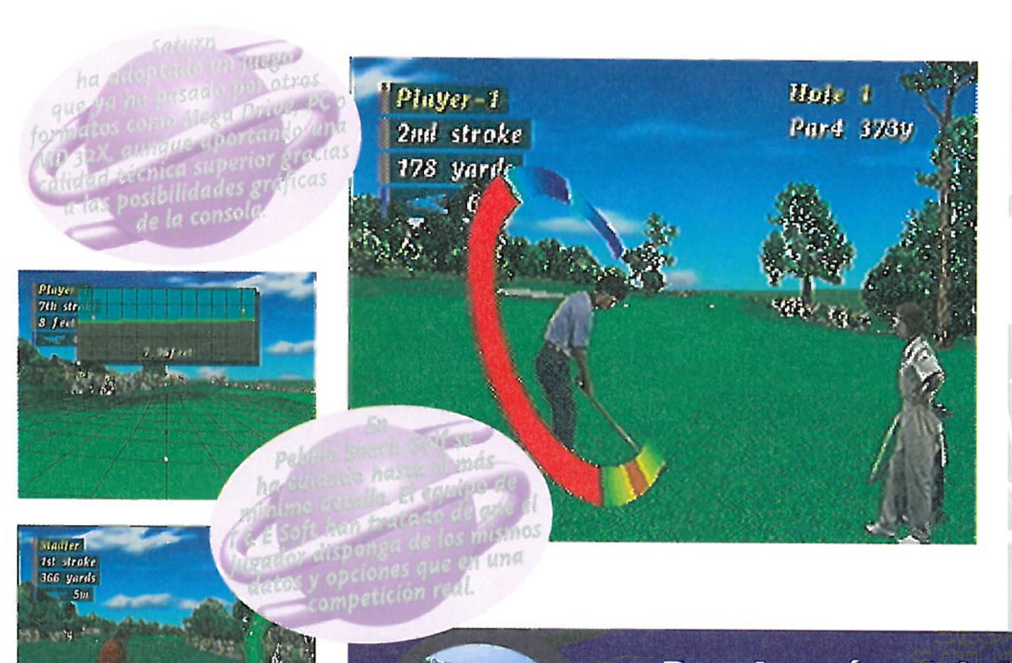
*Pocas referencias. A pesar de que las plataformas no están teniendo mucha proyección en los nuevas sistemas, **Clockwork Knight** contará con dos serios adversarios, uno en casa y otro fuera. **Sega** ha lanzado **Astal**, otro programa que recupera el género aportando meritorias cualidades gráficas, y, por su parte, **Sony** ha hecho su apuesta en **Jumping Flash**, un innovador programa que demuestra que **PS** también está por la labor de revolucionar el género. Nos quedamos con éste último.*

Valoración

Impresionante aspecto gráfico. Salvo en un par de situaciones en las que tendremos que hacer uso de la lógica y la estrategia, poco hay que hacer en este juego además de saltar de un lado para otro. Su mayor baza reside indudablemente en su apartado visual, en el que la originalidad de los decorados y el conseguido efecto de tridimensionalidad brillan con luz propia. Aun así, no deja de ser un juego demasiado simple, que satisfará especialmente a los jóvenes amantes de las plataformas.

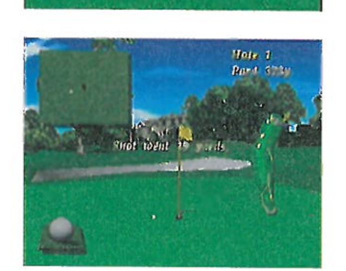
Pebble Beach Golf

Para los más relajados



Saturn ha adoptado un juego que ya ha pasado por otros formatos como Mega Drive, PC o MD 32X, aunque aportando una calidad técnica superior gracias a las posibilidades gráficas de la consola.

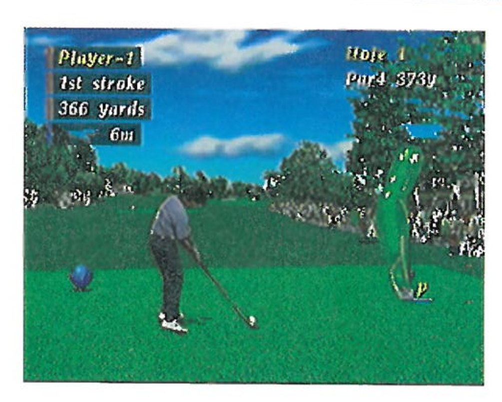
En Pebble Beach Golf se ha cuidado hasta el más mínimo detalle. El equipo de T&E Soft han tratado de que el jugador disponga de los mismos datos y opciones que en una competición real.

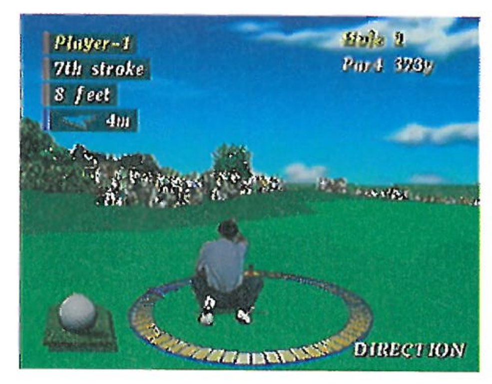


Dentro de los juegos deportivos, el golf destaca por la calidad y el prestigio de la mayoría de sus títulos, apoyados con fervor por un reducido pero fiel número de usuarios. Pebble Beach Golf mantiene las líneas clásicas del subgénero en cuanto a su desarrollo y control, pero se ha permitido el lujo de hacerse con numerosas licencias gráficas, consentidas por la capacidad que le imprimen los cinco procesadores de Saturn.

Imágenes en 3-D generadas por ordenador y secuencias de vídeo sirven como apoyo a la acción para explicar determinados aspectos de utilidad para el jugador.

Un juego atractivo, con posibilidades de asegurar el interés durante largo tiempo.





Frente a sus rivales

De momento, no tiene rival. y no es porque sea increíblemente bueno -lo cual ni negamos ni afirmamos-, sino porque, sencillamente, es el único juego de golf disponible para las nuevas consolas, aunque es de esperar que pronto veamos aparecer unos cuantos juegos de este tipo. De todos modos, las escasas innovaciones que presenta este ***Pebble Beach****, coloca en bandeja de plata a otras compañías la oportunidad de realizar un programa que esté más a la altura de las circunstancias.*

Valoración

Cumple con el par. Sega no se ha esmerado excesivamente en innovar las pautas marcadas por este subgénero, aunque bien es verdad que la fórmula sigue funcionando. Las únicas sorpresas de este programa con respecto a sus antecesores en los 16 bit se centran en un par de virguerías gráficas de cierta vistosidad, pero que apenas influyen en el desarrollo del juego. Mantiene el atractivo de anteriores títulos, una buena jugabilidad y constituye una opción atractiva para los seguidores de Olazábal.

Interplay entra de lleno en la nueva generación

Punto y seguido para Interplay. La compañía americana coge aire ante lo que se le viene encima y concentra sus esfuerzos en los nuevos formatos. Hubo dudas al principio, pero nada como que las fechas se echen encima para reaccionar a tiempo. A continuación, la nueva sabia que está produciendo Interplay y de la que nos abasteceremos en breve.

Interplay ha conseguido entrar por la puerta grande en este nuevo concepto de juegos y desarrollos tan a la vanguardia, pero que conste que ha sido por los pelos. El tiempo se le ha echado encima a la compañía americana y sólo una reacción en el último instante **ha permitido que conversiones y otros craks que llegan del cine limaran asperezas con los chips de Saturn y PlayStation.**

Pero centrémonos en **estos juegos tan espectaculares que está desarrollando la compañía americana** y veamos en qué formato serán editados, cuándo saldrán y cómo se presentan ante la afición.

CASPER, una de las películas que promete más taquilla, será convertida a casi todos los nuevos formatos.

Casper, el último film en el que anda enrolado **Steven Spileberg,** ya ha presentado **una hoja de recaudaciones en USA de lo más esperanzador.** Cifras por encima de lo esperado y éxito de crítica tras el estreno han marcado la pauta de lo que sucederá cuando la película llegue a Europa, por cierto, en breve. Un tiempo después, o paralelamente si no te has acercado al cine, viviremos las azarosas aventuras de este fantasmilla travieso en las siguientes consolas: **Sega 32X, Sega Saturn, 3DO** y **Sony PlayStation.**

La producción de Amblin/Universal Pictures será llevada a las pantallas computerizas con **un juego a medio camino entre la acción y la estrategia.**

Casper y sus tres rebeldes tíos deberán recorrer la mansión en que se desarrolla la aventura, Whipstaff Manor, a la búsqueda de las piezas que forman la Lazarus Machine, la única máquina capaz de transformar a Casper en un ser vivo. Para acceder a todas las piezas, **Casper tendrá que resolver hasta 20 sofisticados puzzles, encontrar un montón de objetos escondidos y utilizar adecuadamente los 'morphings' que puede utilizar nuestro héroe.**

Casper, todo un ejemplo de sentido del humor y situaciones que provocarán la risa, estará disponible antes de finales de año.



En pantalla, uno de los vehículos participantes en la carrera del siglo. Para ser más concretos, uno de los nuevos modelos de autos que pilotaremos en la versión PlayStation de Rock 'n Roll Racing. Sobran las palabras a la vista de renderizaciones de este calibre.

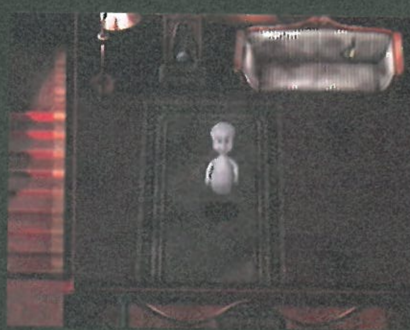
CYBERIA, un arcade absolutamente alucinógeno.

Habilidad, reflejos, poder de decisión y un bunker, qué digo un bunker, un refugio nuclear. Estos son más o menos los requisitos imprescindibles que deberás reunir **si quieres enfrentarte en igualdad de condiciones a Cyberia, el último y más furioso arcade que llega de manos de Interplay.**

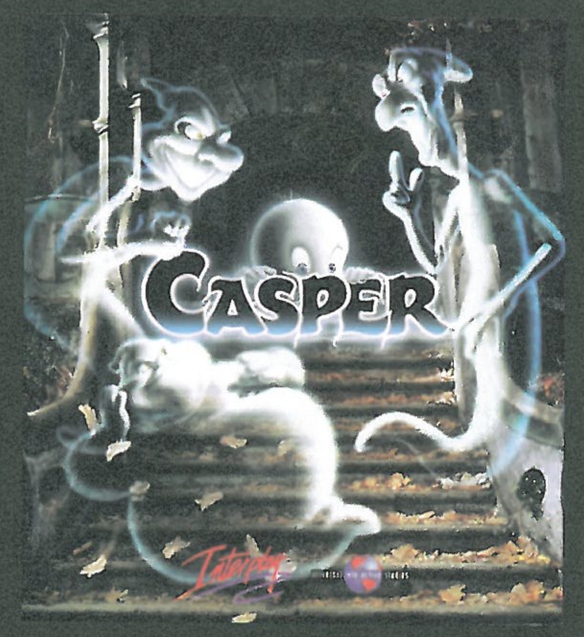
También deberás estar preparado para **'soportar' imágenes increíblemente realistas, escenarios desarrollados sobre estaciones de trabajo Silicon Graphics y una línea argumental capaz de integrarte hasta el final en el desarrollo del juego.** Casi nada, ¿Verdad? Pero tranquilo, tú preocúpate de cumplir con los requisitos y disponte a ser testigo de una batalla aérea de inconfundible sabor arcade. ¿De qué dimensiones? Pues muy parecidas a las que viste en **'Rebbel Assault'** sólo que multiplicadas por unos cientos. Y es que Cyberia tiene más miga de lo que parece. Y si no que se lo digan al equipo de programación, que se tiró más de dos años desarrollando



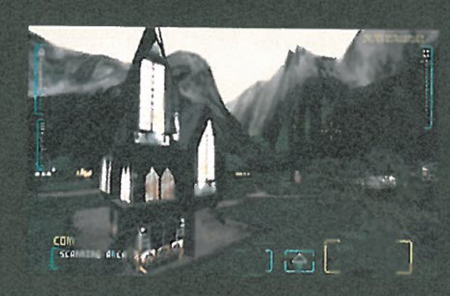
En Casper reviviremos las escenas de un film que ya anda recaudando millones en Estados Unidos.



Pantalla de la versión Casper para 3DO, una de las consolas que sucumbirá ante el encantanto del fantasma



el programa para PC. Pues eso, que estética Rebble, con **naves, enemigos, unos fondos intocables y mucha salsa cinematográfica** para un arcade que estará disponible en **Sega Saturn, Sony PlayStation** y **3DO** allá para finales de este mismo año.





El shoot 'em up espacial llegará a Saturn, PlayStation y 3DO de la mano de este espectacular Cyberia.

KINGDOM: THE FAR REACHES, un aventura rolera en plan dibujos animados.

Estaba escrito que cuando la oscuridad se adueñara de los cinco reinos, un joven de nombre Lathan desafiaría al malvado Turlock en lucha entre el bien y el mal que no tendría parangón. El momento ha llegado y la profecía se ha cumplido. Ahora tú eres Lathan y debes viajar a los lugares más exóticos del mundo con el objetivo de encontrar a Trulock y dar buena cuenta de él. Lo que queda por el camino se resume en **una aventura fantástica, excelentemente animada que te pondrá los pelos de punta y hará latir tu corazón mucho más rápido de lo normal.** Voces digitalizadas, gráficos renderizados y una jugabilidad no lineal se encargarán de que pases uno de los ratos tecnológicos y argumentales más excitantes que hayas vivido nunca en tu 3DO.

Kingdom: The Far Reaches estrena una saga que se pretende fructífera y lleva por nombre genérico Kingdom. El juego acaba de salir a la venta en Estados Unidos y ya está levantando pasiones. Esperamos tenerlo pronto en nuestros 3DO.

WATERWORLD, un juego de aventuras, riesgo y supervivencia de la mano de Kevin Costner. La película se estrenará durante este verano en Estados Unidos, y está previsto que en septiembre llegue a España. **El juego no estará a la venta hasta al menos el mes de diciembre.** Será en versiones para **PlayStation** y **3DO** -el resto de versiones se las ha quedado **Ocean**-, con

Un paseo por el tiempo

Recorrido por las fechas clave en la historia de la compañía americana

• **1983: El nacimiento.** *Interplay Productions se establece en Estados Unidos como uno de los primeros grupos de programación especializados en el desarrollo de juegos.*

• ***1984: El primer trabajo.*** *Interplay se convierte en la primera compañía que se desarrolla juegos para Activision.*

• ***1985: La consagración.*** *The Bard´s Tale, una aventura épica desarrollada por Interplay y editada en los USA, alcanza rápidamente el primer puesto en los rankings de venta de videojuegos en Estados Unidos.*

• ***1986: Nuevas miras.*** *Interplay comienza a trabajar como sello independiente. A partir de ese momento no sólo desarrollaría juegos, sino que además los editaría.*

• **1987: Otro número uno.** *Un juego denominado Battlechess alcanza de nuevo el primer puesto en la lista de ventas.*

• ***1988: En consolas también.*** *Nintendo autoriza a Interplay para desarrollar juegos para sus máquinas.*

• ***1989: Finaliza la transición.*** *Interplay termina de establecerse como sello independiente y publica sus primeros juegos.*

• ***1990: Triunfa en Nintendo.*** *El juego Castles, en formato Super Nintendo, se hace con otro número 1 en ventas.*

• ***1991: Llega el multimedia.*** *Interplay lanza el primer programa de carácter multimedia para PC y se convierte de esta forma en la primera compañía que desarrolla juegos de este tipo.*

• ***1992: La expansión.*** *Interplay inaugura la primera delegación en Europa muy cerquita de Londres.*

• ***1993: Irrumpe en las consolas.*** *La compañía americana ultima el desarrollo de tres de sus mejores juegos para Super Nintendo: Clayfighter, Rock ´n Roll Racing y Robocop vs. Terminator.*

• ***1994: Actuar con inteligencia....*** *Interplay vende la licencia del juego para Super, Lost Vikings, a Nintendo. Objetivo: asegurarse una buena cuota de mercado.*

• ***1995: El año de las luces.*** *La llegada de las consolas del futuro atrae irresistiblemente a Interplay, que no duda en trabajar a tope sobre todos los formatos.*

Seguro que Interplay aprovecha el tirón del film Waterworld con un arcade a la vanguardia tecnológica y de altísima jugabilidad. Pronto lo veremos.

un arcade de acción en el que tecnología y secuencias extraídas del film se darán continuamente la mano.

Os ponemos en situación. La súper-estelar-producción de Kevin Costner tiene lugar en una tierra anegada. Los polos se han derretido y ahora la gente vive en ciudades colgantes asidas a los pocos icebergs que quedan en pie. En ese ambiente de destrucción, los piratas se están poniendo las botas a fuerza de abordar con sus barcos todo lo que encuentran a su paso. **El héroe de esta historia debe sobrevivir a todos estos envites empleando fuerza, habilidad y estrategia a partes iguales.**

Serán 11 niveles, otros tantos de dificultad, sobre gráficos renderizados, decorados fantásticos y una sensación inigualable de estar metido en el film. La música, recreada especialmente para la ocasión, bordará un arcade del que se espera el éxito que no se sabe si va a obtener la película. Nos veremos en navidades, antes imposible.

DESCENT, un número uno en Internet que ahora se apunta al carro de las nuevas máquinas.

Desarrollado por **Parallax Software**, las mentes que estuvieron detrás de **Microsoft Flight Simulator** y **Ultima I & II,** Descent es una pasada estilo Doom (qué raro, ¿verdad?) que nos coloca a los mandos de una nave propulsada a gasolina Superplus -por lo menos-, que corre que se las pela con un único objetivo: **cargarse a todo bicho viviente**.

Descent tiene lugar en lo más profundo de la Luna, donde una raza desconocida de aliens se ha hecho con el control de las minas lunares. Nuestra nave parece la única salvación. El premio, por supuesto, es de órdago: **un entorno tridimensional enorme, movilidad de hasta 360 grados, 30 niveles de furiosa acción arcade y enemigos por todas partes.**

Pero el verdadero embrujo de Descent es su potente jugabilidad. El juego **ha sido elegido número 1 de entre una lista de 100 nombres a los que se puede acceder en Internet.** Así de diabólico es y por eso incluye opciones para jugar en red y, claro, dos jugadores simultáneos. Ya veremos cómo es resuelto este apartado en las nuevas consolas. Por cierto, que aún no hemos dicho que el juego verá la luz en **Sega Saturn** y **Sony PlayStation**, para no variar, durante las vacaciones de navidad.

Estas tres imágenes corresponden a la versión PlayStation de Descent, un arcade adrenalínico que recomendamos jugar en compañía.



Descent incorpora el modelo Doom de perspectiva subjetiva a un arcade dominado por la velocidad y el entorno tridimensional en constante movimiento.

Lo más breve de Interplay

• ***'Descent' será sólo el primero de una serie de títulos*** *que Interplay tiene previsto editar según el compromiso alcanzado entre la compañía americana y el grupo de programación Parallax. Cuatro nuevos juegos de esta compañía están en la órbita de Interplay.*

• ***'Lost Vikings II'*** *verá la luz en Sony PlayStation dentro de muy pocos meses. La secuela del 'inteligente' arcade de estrategia que vimos en 16 bits constará de cinco nuevos mundos espectaculares, y nos invitará a conocer a nuevos personajes en liza. Sus nombres: Scorch y Fang.*

• ***'Star Trek: Starfleet Academy' aterrizará en Mega 32 X*** *antes de que termine el año. El simulador de 'puente espacial', como lo denomina esta gente, pondrá en pantalla polígonos a tuttiplen y hasta 31 misiones de las que quitan el hipo.*

• ***Otra de nombres populares. 'Rock´n Roll Racing'***, *el impactante arcade de coches que tan buena impresión causó en sus versiones SN y MD, llegará a Sony PlayStation en breve. Los grandes atractivos de esta versión estarán en el diseño de los gráficos, absolutamente renderizados, y en la puesta en escena, renovada y cargada de sorpresitas.*

• ***Una de fichajes para terminar.*** *Interplay acaba de hacerse con los servicios de dos grandes del billar para que presten cara y conocimiento en el último simulador de este deporte que llegará a PC y quién sabe si a las nuevas consolas. El programa en cuestión se llama 'Virtual Pool' y los campeones, Steve Davis y Ronnie O´Sullivan.*

• ***Quedaos con el nombre. Se llama 'VR Sports'*** *y es la división especializada en juegos deportivos que acaba de crear Interplay. Formada por 25 personas, entre programadores, grafistas y demás técnicos, la división será dirigida por Matt Fidley, el productor de Lord of the Rings y Blackhawk. Será más o menos hacia el otoño cuando podamos disfrutar de los primeros juegos de 'VR Sports' en formatos Sega Saturn y Sony PlayStation.*

Sumario



Las valoraciones

Olvídate. Las puntuaciones que otorgamos a los juegos en HiTech no guardan relación con ninguna revista que hayas visto por ahí. Para empezar, valoramos cada título en relación a todos los existentes, independientemente de la consola para la que esté realizado. Es decir, que un juego puede ser muy bueno para una máquina determinada, pero es posible que reciba una puntuación no muy alta al estar comparado también con juegos para otras consolas más potentes. Por último, recuerda que esta valoración es tan sólo una simple referencia.

VALORACIÓN 5 — *Si ves una puntuación por debajo de ésta, mala señal. El 5 marcará la nota mínima exigida para aparecer en esta sección de HiTech.*

VALORACIÓN 6 — *El juego está bien, pero tampoco es nada del otro mundo. Quizás sea un buen juego para una consola en concreto, pero en general...*

VALORACIÓN 7 — *Buen título. Sin duda está por encima de las circunstancias y tiene calidad más que suficiente. Quizás le falle algún aspecto en concreto.*

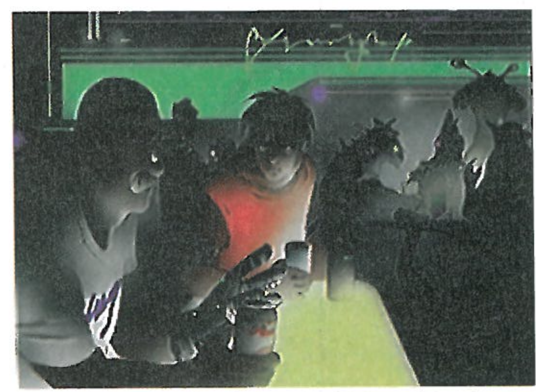
VALORACIÓN 8 — *Muy buen juego. Sin duda gustará a la mayoría y por ello casi alcanza la nota de sobresaliente. Pero la falta esa chispa de genialidad...*

VALORACIÓN 9 — *Un juegazo... Una auténtica obra maestra en su género... Absolutamente recomendable... De lo mejor que podrás ver en cualquier consola.*

VALORACIÓN 10 — *No creemos que llegues a ver nunca esta puntuación en HiTech. Pero nunca se sabe...*

Sega también se atreve con simuladores futuristas

Gran Chaser



Gran Chaser se ha apartado un poco de la última tendencia de «intros» impresionantes, y nos presenta un sencilla secuencia de imágenes estáticas con voces en «off». En cualquier caso, queda bien.

- **Sistema:** Sega Saturn
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Sega
- **Desarrollado por:** Nextech
- **Lanzamiento:** Disponible en Japón

por Manuel del Campo

Daytona ya tiene un competidor. Y en su propia casa, además. **Gran Chaser** es su nombre y lo cierto es que se trata de un rival un tanto peculiar: es un simulador de coches... que no tienen ruedas; la competición se desarrolla por diferentes circuitos... que están ubicados por toda la galaxia. En definitiva, **Gran Chaser** es, básicamente, un simulador de coches futurista, con un concepto -para que nos entendamos-, casi idéntico al del mítico **F-Zero** para **Super Nintendo**.

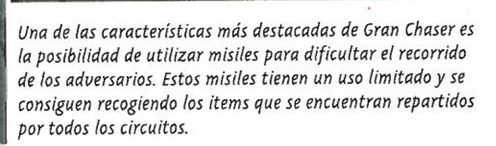
El gran acierto de los programadores a la hora de desarrollar este juego ha sido saber combinar las novedades que ofrece una competición futurista, con las opciones clásicas de los simuladores de última hornada, todo ello envuelto en una realización técnica de gran nivel.

Las diferencias con los **Daytona** o **Ridge Racer** nacen precisamente del carácter futurista del juego, empezando, por ejemplo, por el control de los vehículos. Al no disponer de ruedas, todos los movimientos de derrapes, "contravolantes" y demás acciones típicas de los juegos antes mencionados quedan automáticamente suprimidas. Por el contrario, el efecto de gravedad que se ha imprimido a los vehículos consigue que los giros necesiten de una particular pericia, y este detalle aporta gran espectacularidad al juego.

Gran Chaser también es una competición con escasas



Cada uno de los 6 vehículos de que dispone el juego cuenta con sus características especiales. En el modo historia, sin embargo, no hay posibilidad de elegir el modelo de coche.



Una de las características más destacadas de Gran Chaser es la posibilidad de utilizar misiles para dificultar el recorrido de los adversarios. Estos misiles tienen un uso limitado y se consiguen recogiendo los ítems que se encuentran repartidos por todos los circuitos.

«Split Screen» Ahora sí.



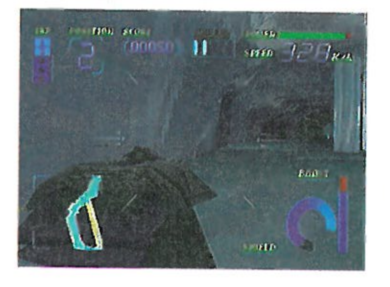


Sega, al contrario que en Daytona, sí ha querido incluir aquí la posibilidad de que participen dos jugadores, aunque sea mediante la polémica «split screen» o pantalla partida. La verdad es que en este caso no hay excesivos problemas para seguir la evolución de los coches, aunque siempre se pierde la espectacularidad que supone ver un vehículo a toda pantalla.











Sega acaba de lanzar en Japón un título que viene a hacerle la competencia al mismísimo Daytona USA. ¿Demasiado pretencioso? No creáis. Cualidades, tanto técnicas como de diversión, no le faltan a este compacto.

reglas, dentro de la manía generalizada de pintar un futuro aún más violento que la época actual, y por tanto se permite la utilización de misiles para "incomodar" a los contrarios. Afortunadamente, se ha tenido la sabia idea de limitar el uso de estas armas, de forma que los vehículos comienzan las carreras desarmados, y con la obligación de recopilar los misiles hasta llegar a un máximo de cinco por piloto. De este modo, más que una batalla campal, el uso de estos elementos se convierte en una estrategia más de la carrera, con muy pocas posibilidades de utilizarlo con éxito varias veces en un mismo circuito.

Todos estos alicientes

de poco valdrían, sin embargo, de no ser por una realización gráfica más que notable, que se acerca más a la estética barroca que vimos en **Panzer Dragoon**, que a las texturas hiper realistas de **Daytona USA**.

Los polígonos vuelven a ser los protagonistas en esta ocasión, monopolizando el diseño de los vehículos y combinando su espectacularidad con las texturas y algunos sprites en la creación de los 11 sensacionales escenarios. El resultado, a primera vista, es sobresaliente, con una sensación de velocidad sublime. Aunque también hay algunos "peros": la acumulación de elementos produce en algunos momentos cierta confusión, los polígonos -al igual que en Daytona-, vuelven a bailar al fondo de la pantalla, y algunos efectos, como el chapoteo del agua, no han sido especialmente bien conseguidos. Esto, y el hecho de que el modo historia para un jugador no resulte excesivamente complicado, impiden a **Gran Chaser** alcanzar cotas de obra maestra.

A pesar de ello, el juego pone a su favor argumentos con el peso suficiente como para poder convertirse en uno de los títulos más recomendables para Saturn.









Tres perspectivas distintas y una sóla acción. *A pesar de alardear de simulador futurista, Gran Chaser contiene un elemento típico de los simuladores tradicionales: el jugador puede elegir entre tres perspectivas diferentes para ver el circuito. Aquí las tenéis.*

VALORACIÓN 7
Un título sorprendente que presenta un montón de virtudes técnicas y de jugabilidad sólo alcanzables por unos pocos. Un gran juego.

Una inquietante aventura virtual

Inmercenary

Desde el estreno hace ya varios años de películas como **Tron** o **El cortador de cesped**, las aventuras de realidad virtual parecían haber quedado en el olvido. Ahora, **Electronic Arts** recupera aquel subgénero con un gran juego llamado **Inmercenary**.

El argumento de este programa tiene muchos puntos en común con aquellas películas. En un futuro, la raza humana vive obsesionada con evadirse en sus ratos libres a un mundo virtual generado por potentes ordenadores, en el que viven hasta 17 simulaciones de formas de vida distintas.

El problema llega cuando algunos de estos especímenes empiezan a tomar conciencia de sí mismos, y les entran delirios de grandeza.

- **Sistema:** 3DO
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Electronic Arts
- **Desarrollado por:** Five Miles Out
- **Lanzamiento:** Disponible en Europa

por Manuel del Campo



El hasta entonces encantador mundo virtual se torna en un lugar infame que pone en peligro el futuro de la raza humana. La única posibilidad es enviar a alguien para intentar detener esa invasión: tú.

El grupo de programación **Five Miles Out**, opta por presentarnos la acción como un shoot'em up estratégico, al estilo **Doom**, con una perspectiva en primera persona que sólo nos muestra en pantalla las manos del protagonista.

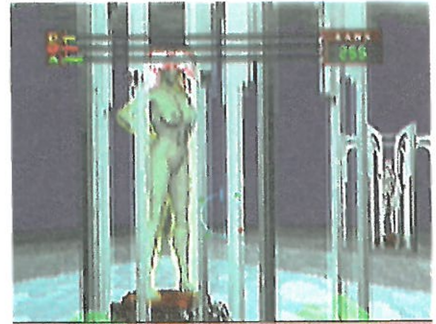
Pero el verdadero mérito de este juego, es que recurriendo a un género tan explotado, introduce al jugador en un entorno realmente inquietante, en el que las posibilidades son infinitas, y donde las

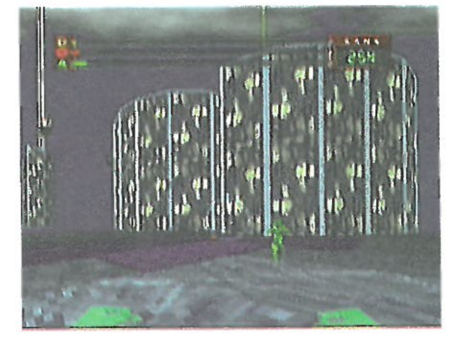


Electronic Arts continúa en su línea habitual de editar buenos títulos para 3DO. En esta ocasión lo hace a través de un original título que presenta una imagen muy "virtual" de la realidad.









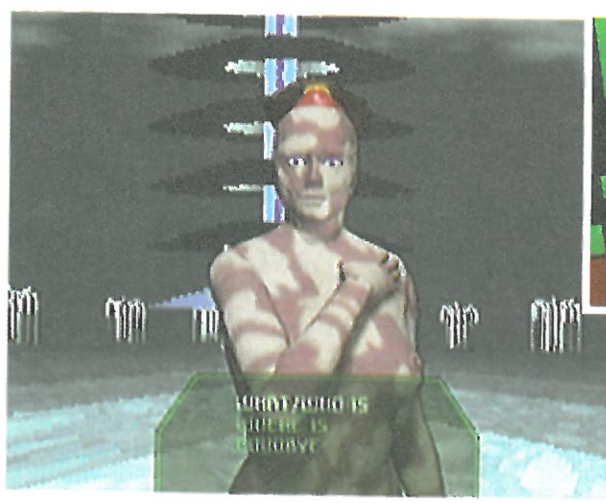


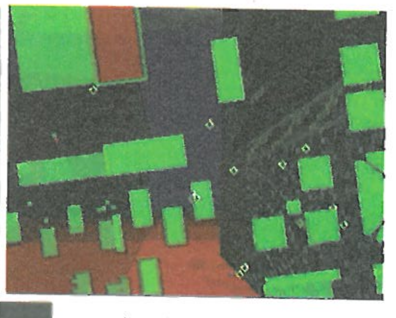




El desarrollo de Inmercenary se verá salpicado de numerosas e impactantes escenas de vídeo digitalizado. Estas imágenes no sólo contribuyen enormemente a mejorar el aspecto gráfico del juego, sino que también conseguirán crear una misteriosa y fascinante atmósfera que te envolverá en todo momento.







La realización técnica de Inmercenary está en consonancia con el buen tono de todo el juego, aunque algunos detalles gráficos, y la excesiva complicación en determinados momentos representen un pequeño problema. Lo que se ve en la pantalla de la izquierda, no es el caso.

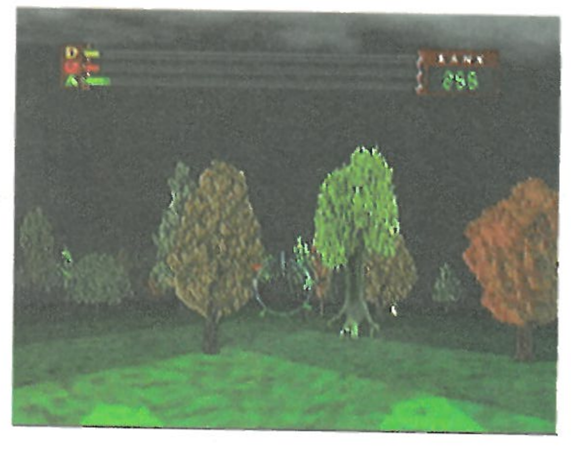
situaciones son tan sorprendentes como originales. De hecho, la normalmente primordial función de disparar, se convierte aquí en algo secundario, ya que pasan a un primer plano otros objetivos como recorrer los numerosos parajes, vigilar los niveles de energía y armamento o hablar con algunos personajes (con fantásticas secuencias pre-renderizadas). Y es que no todos los viandantes de **Inmercenary** son agresivos con el protagonista, algunos están enfrentados en sus propias batallas y otros se dedican a sus asuntos a menos que se les provoque.







A lo largo de nuestro recorrido -que transcurrirá por escenarios muy variados-, no sólo tendremos que limitarnos a disparar. En muchas ocasiones tendremos que tomar decisiones -en inglés-, que influirán decisivamente en el desarrollo del juego.



Gráficamente, Five Miles Out ha cumplido con su objetivo. El entorno virtual que vemos en **Inmercenary** está muy bien conseguido, gracias a la utilización de polígonos y vectores para formar los edificios, aunque en algunas ocasiones los decorados parecen algo pobres, y en otras algo confusos. La inclusión de algunas secuencias pre-renderizadas constituyen todo un acierto.

VALORACIÓN 7

Un programa brillante en cuanto a su argumento y aspectros gráficos, con muchas y variadas posibilidades, aunque algo complicado de jugar.

Jaguar se defiende ante la invasión

Hover Strike



El protagonista del último arcade para **Atari Jaguar** no es un coche, ni una moto, ni una nave espacial, ni siquiera uno de esos inventos alienígenas con polígonos por un tubo. Es, simplemente, un **Hovercraft,** uno de esos vehículos marinos que no surca el mar sino flota -su cojín de aire le cuesta- y que hay que ver a qué velocidades lo hace. Pues eso precisamente se convierte en **Hover Strike** en la nave buena que debe acabar con los malos, tontos extraterrestres con mil y una formas mecánicas, que se han puesto a arrasar como

- ❑ **Sistema:** Atari Jaguar
- ❑ **Soporte:** Cartucho
- ❑ **Publicado por:** Atari
- ❑ **Desarrollado por:** Atari
- ❑ **Lanzamiento:** Disponible en España

por Juan Carlos García

locos una colonia en la que unos cuantos terrestres buscaban oro como locos.

La colonia, de cuyo nombre no quiero acordarme, no es grande ni pequeña, variada, eso sí, y a pesar de que presenta decorados con texturas y polígonos, no consigue eregirse en la gran protagonista del viaje. Quizá le falte la chispa de aquel escenario enrevesado que no sólo ofrece suelo, sino que además incluye cielo, aire y hasta ángeles volando.

Lo que sí despunta es nuestro **Hovercraft,** aunque sólo veamos de él su cristal delantero y un imprescindible panel de mandos. Entre ellos, un radar en el que percibir las vibraciones del enemigo, estado de energía, misiles, otros armamentos y hasta una pequeña pantalla desde la que acceder al rostro del enemigo localizado.

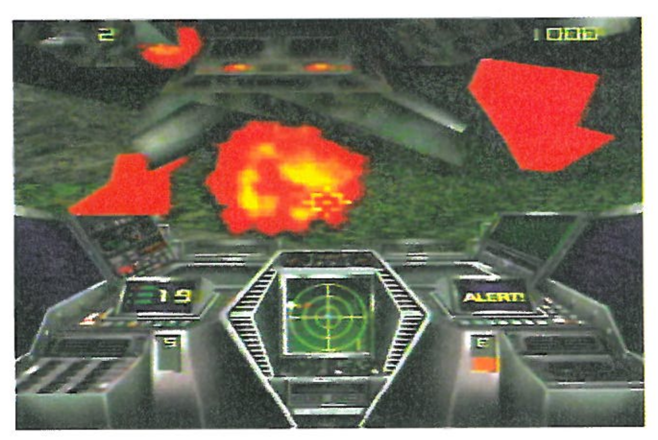
La sensación de movimiento del cacharro va muy en función del paso de la textura del suelo y de las veces que choques con el decorado, muy interactivo a esos efectos. En ese trote el movimiento es óptimo. Con la



Estrategia, perspectiva subjetiva, mucha acción y cierta reiteración en los decorados, son algunas de las constantes que ofrece el último cartucho que ha sido editado en España para Jaguar.

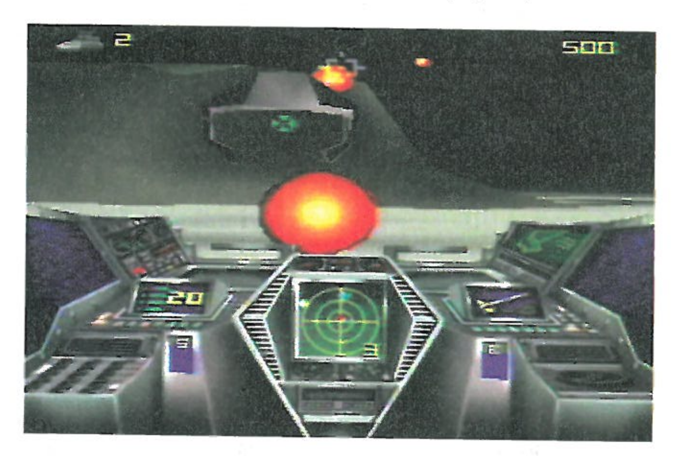








Sorprende la calidad de los zooms y acercamientos a objetivos enemigos. La pixelación de los gráficos es casi inexistente y, a pesar de que la consola no cuenta con Anti-aliasing, resuelve esa papeleta de la mejor forma posible.





La calidad gráfica de algunos enemigos es bastante mediocre. En otros casos, sin embargo, el juego de luces y efectos maquilla perfectamente la cara plana de los objetivos (arriba).



cámara externa a todo tren, la emoción se desata y un recuadro tipo **Stunt Race** se da de bruces en pantalla con unos gráficos delirantes y una movilidad desesperante.

Pero decíamos que el **Hovercraft** era lo mejor del juego y estábamos en lo cierto. La nave se lleva la palma porque se controla en el punto justo ese que no te deja pilotar a la primera partida pero te da otra cara a los dos o tres intentos. Que se coje rápido el aire, vamos, aunque lo de la orientación sin radar no sea precisamente su punto fuerte. (Ni lo intentes, chaval).

Los enemigos tienen un look muy **Shockwave** (**EA** para **3DO**) sólo que algo más pobre. Los hay móviles y pegaditos al suelo, de los que disparan o de los que sólo molestan.

Pero en primer término están los objetivos, que se determinan al inicio de cada misión y pueden ser atacados sin pasar previamente por el desafío de cargarte a toda la plaga que surca los cielos: se evitan y ya está. En modo fácil se avistan rápido y no necesitan demasiada tralla.

En **Hover Strike** la jugabilidad es al final lo que importa. Gráficos y sonidos tienen poco que contar, si no fuera por algunos **FX** y por la presencia de texturas y polígonos tal y como hemos quedado antes.

La jugabilidad, -que con todo resulta engañosa porque al final sólo pide resistencia ante el enemigo y no búsqueda de objetivos-, es lo que hace de **Hover Strike** un plato apetecible. Las opciones, sirven de postre. Lo de salvar la partida, prescindir de música e incluso proponer a dos jugadores echar una partida en actitud de cooperar (uno lleva la nave, el otro controla las armas), se antoja sabroso.

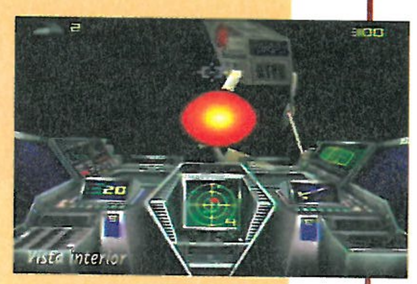
La digestión no va a resultar pesada al final, pero puede que en el estómago se os quede un ligero sabor amargo provocado por 30 niveles prácticamente iguales y por una capacidad de desafío que se queda tan sólo en los seis primeros.



VALORACIÓN 6

Tiene altibajos en la zona jugable y un profundo bache en la tecnológica. Con todo, resulta divertido y es posible que permanezca en primera división para Jaguar al menos este año.

De lo mejor y de lo peor. *Este* ***Hover Strike ha sido capaz de poner en liza lo mejor y lo peor de un género*** *que de un tiempo a esta parte se está convirtiendo en un modelo ampliamente repetido:* ***mata-mata espacial con perspectiva a lo Doom y mucha estrategia por delante.***





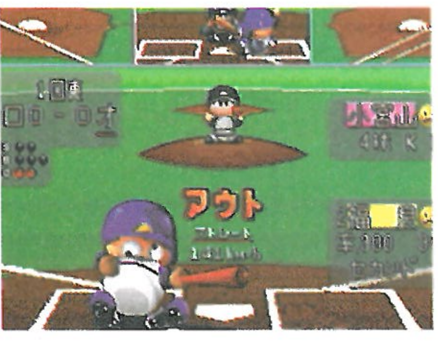
Lo mejor reside en ***la diversión, en vivir el juego desde dentro, acercarse a los enemigos sin sufrir una pixelación exagerada y toparse con algunos gráficos originales.***

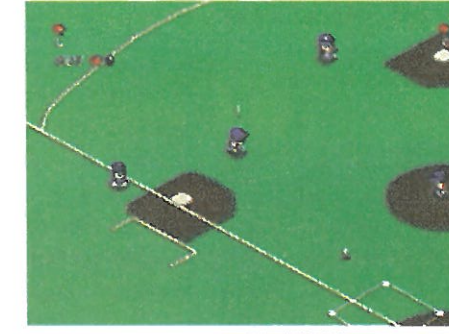
Lo peor sale a relucir ***cuando se pasa de la visión subjetiva a la cámara externa.*** *Entonces el tinglado se desmorona y se pregunta si no estará ante dos juegos diferentes. Porque ¡vaya perspectiva externa que se han marcado los tipos de Atari! Sin opción de juego, sin emoción... triste.*

El truco consiste en no tocar esa opción para nada y en quedarse siempre metidito en el interior de la nave. Por vuestro bien.

El baseball visto a través de los ojos de Konami

Baseball '95









❑ **Sistema:** PlayStation

❑ **Soporte:** CD-Rom

❑ **Publicado por:** Konami

❑ **Desarrollado por:** Konami

❑ **Lanzamiento:** Disponible en Japón

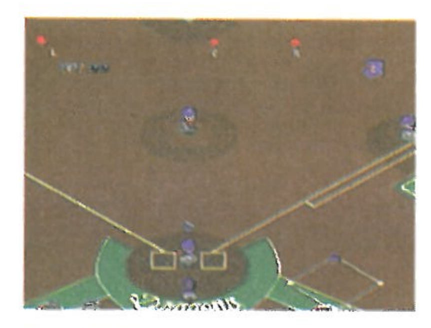
por Manuel del Campo



Los gustos nipones en lo que respecta a los deportes han provocado que veamos en **PlayStation** un juego de baseball antes que uno de fútbol o baloncesto. No en vano este deporte genuinamente americano encuentra allí un increíble número de fans, y eso se ha hecho notar. **Konami**, -quien, por cierto, presenta su segundo juego para esta máquina tras **Ultimate Parodius**- ha optado por realizar un programa "diferente", sobre todo en su aspecto gráfico, aunque manteniendo estrictamente el desarrollo de esta modalidad deportiva.

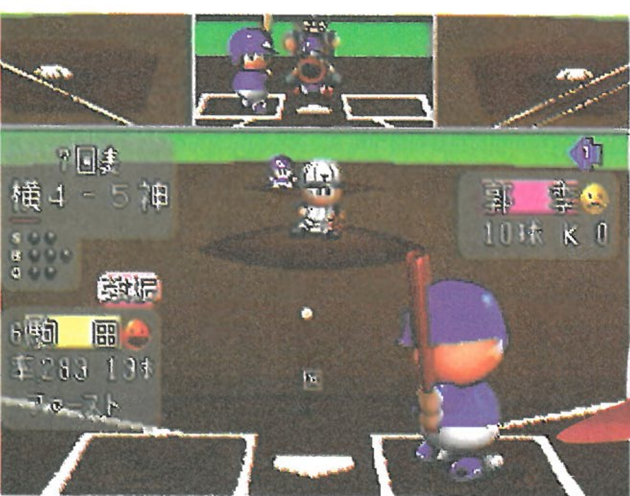
Los protagonistas son un graciosos muñecotes, de formas exageradamente redondeadas, que realizan movimientos divertidos cuando se caen o fallan algún tanto. Sin duda, **Konami**. ha querido imprimirle a su juego un toque de simpatía y desenfado. Y lo ha conseguido.

Esta circunstancia marca el aspecto externo del juego, pero al contrario de lo que pueda pensarse, no sucede lo mismo con su desarrollo, que es de lo más serio. **Konami** ha respetado escrupulosamente las reglas del baseball y ha realizado un programa con una dinámica muy realista, completando un simulador deportivo en toda regla. Es

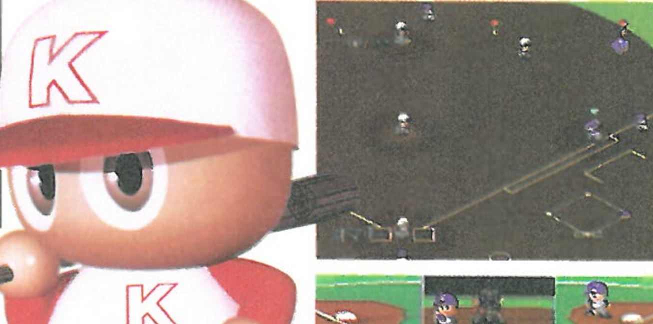




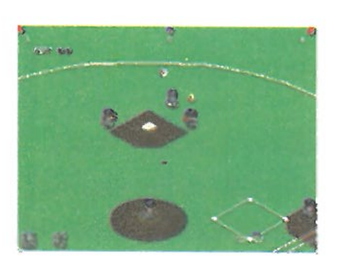




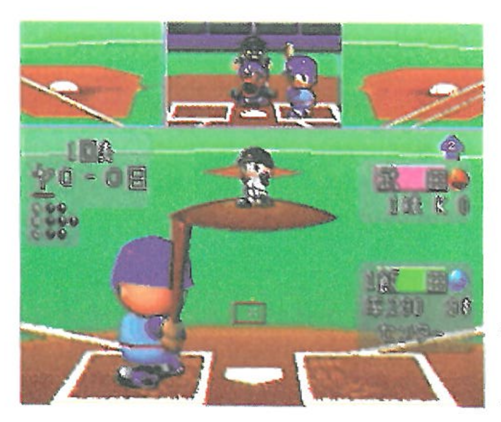




En su segunda incursión en PlayStation Konami presenta un particular simulador que, si bien reproduce fielmente las reglas y condiciones que intervienen en un partido de baseball, presenta una imagen que se acerca mucho a los dibujos animados.







Bajo una apariencia tierna e infantil, en este CD se esconde un simulador de baseball en toda regla, cuyo desarrollo se verá condicionado por elementos tan "serios" como las cualidades de los jugadores, o la velocidad que se imprima al lanzar y golpear la pelota.

más, incluso puede que la dificultad se haga algo desesperante para los menos iniciados en este deporte.

Existen diversas opciones tanto para lanzar como para golpear la bola, los jugadores se cansan, hay especialistas para cada situación, se marca la velocidad de los lanzamientos, y en definitiva, todo un amplio repertorio de detalles y opciones consiguen situar a este juego al límite de la realidad. Además, se puede elegir entre varios modos de juego, entre los que destaca la posibilidad de retomar partidos ya comenzados.

Konami también ha respetado la habitual retransmisión televisiva de los partidos de baseball, ofreciendo así un primer plano en el momento del lanzamiento y pasando a una vista general del campo cuando se realiza el juego entre bases. En este último caso, los gráficos pasan a ser aún más simples, aunque de sobra efectivos para permitir controlar la situación.

En definitiva, un compacto divertido y competente a la vez. Es la marca de la casa.

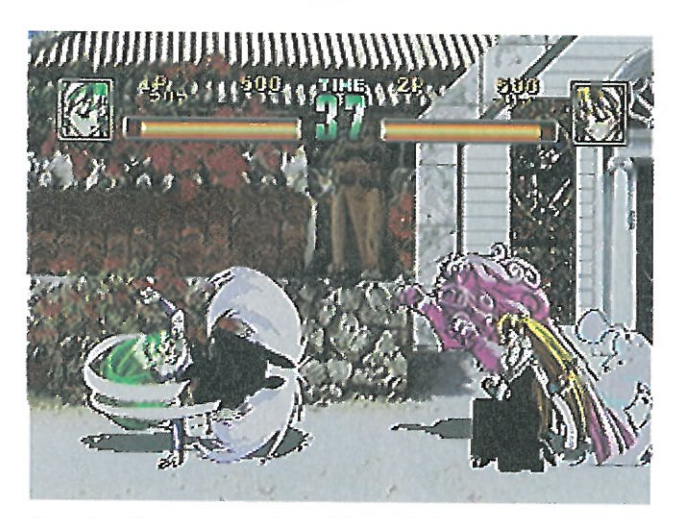


VALORACIÓN 6

Tienen que gustarte el baseball y las extravagancias de Konami, pero ofrece una original y desenfadada forma de ver la simulación deportiva. Quizás está algo alejado de lo que se espera de las nuevas consolas.

El manga llega a Saturn con más pena que gloria

Pretty Fighter X



El aspecto gráfico que presenta Pretty Fighter -Luchadora Guapa, ¡toma ya nombrecito!-es claramente tipo manga. Sin embargo, las aportaciones de este título en este sentido han sido muy escasas, como se puede apreciar en las pantallas que os ofrecemos. ¡Pero si parecen sacadas de una consola de 16 bits!

- **Sistema:** SegaSaturn
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Sega
- **Desarrollado por:** Imagineer
- **Lanzamiento:** Disponible en Japón

por Sonia Herranz

Siendo el manga uno de los vicios nacionales en tierras niponas, no podía pasar mucho tiempo sin que hiciera su incursión en una de las máquinas de nueva hornada.

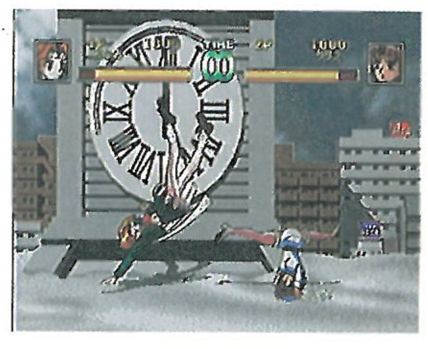
La encargada de tan alta responsabilidad ha sido **Imagineer**, quien ha reunido en **Saturn** a doce bellezas de piernas largas y ojos redondos que se encargarán de repartir encanto y golpes a partes iguales en un típico arcade de lucha.

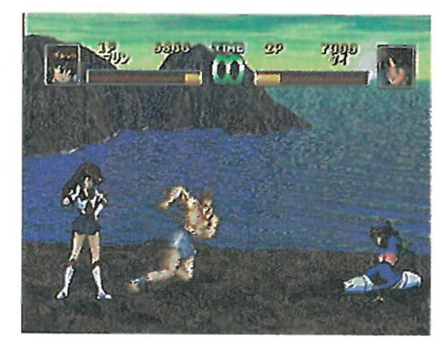
Mirar las pantallas os bastará para descubrir todos los misterios del juego: **Pretty Fighter X** podría parecer cualquier cosa menos un título para una máquina de 32 bits. Y



Lo más singular de este compacto es el modo torneo, donde para ganar es necesario derrotar a todas las luchadoras de nuestro rival. Siendo hábiles se puede conseguir usando sólo una de nuestras guerreras.

Imagineer presenta un título que supone la primera incursión en Saturn de un género tan popular como el manga. Desgraciadamente, el resultado no ha aportado nada nuevo ni en cuanto a gráficos, ni en cuanto a jugabilidad.





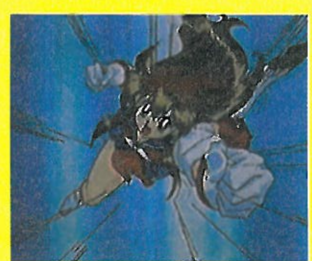






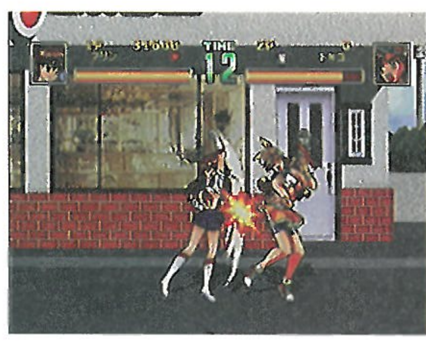






Y además con película incluida. *Lo más especial de Pretty Fighter X son las escenas de película con las que se presenta a cada luchadora. Estas escenas, que parecen extraídas de una cinta manga, sólo aparecen una vez, justo cuando se comienza a jugar en el modo historia con uno de los personajes. En todas ellas admiraréis los enfrentamientos entre la heroína en cuestión con una panda de macarras que molestan al inocente de turno. En este breve combate podremos admirar alguno de los mejores golpes que luego se podrán realizar durante el juego normal. Eso sí, salvando las diferencias.*







es que está realmente lejos de aportar nada nuevo. Ni en su mecánica de juego, ni en sus aspecto gráfico, ni en sus movimientos, vais a vislumbrar ni el más mínimo detalle ligeramente innovador. De hecho, el juego sigue fielmente -demasiado, diríamos-, la estética de juegos como **Sailor Moon**, que ya pudimos disfrutar en 16 bits. Eso sí, con una mayor nitidez y una paleta de colores mucho más amplia.

Al buscar modos de juego nos encontraremos con el modo historia, el versus, y el torneo. En el primero podremos elegir a cualquier luchadora, menos a Maria Christel que hace las veces de enemigo final. El modo versus lo deja todo dispuesto para el enfrentamiento entre dos jugadores que, además, podrán elegir cualquiera de los doce escenarios y las doce guerreras. Y, por último, en el torneo podrán participar uno o dos jugadores contra la máquina. El sistema consiste en elegir seis luchadoras por bando para que luego se enfrenten las dos primeras. Mientras no se pierda un combate se seguirá jugando con el mismo personaje hasta eliminar a todos los del rival. Es decir, hay tantas vidas como personajes disponibles.

La falta de golpes especiales verdaderamente espectaculares se une a la apatía de unos gráficos sosos, unos escenarios pequeñísimos y un scroll un pelín forzado. Tampoco es un juego especialmente difícil y se le pueden encontrar muchas rutinas de ataque. El interés que sea capaz de provocar va a venir marcado principalmente, sin duda, por el marcado carácter manga de sus personajes.



Ni espectacular, ni innovador, ni con golpes espectaculares, ni con calidad gráfica... Este CD se quedará como una anécdota para los fans del manga.





El modo historia sólo permite la elección de once de las doce bellas luchadoras. Sin embargo, en las demás modalidades de juego es posible elegir también a Christel que es, sin duda, la guerrera más completa.

Intentando pasar el rato mientras llega MK3

Goku Danzee

Los juegos de lucha, tanto para las máquinas de 16 bits como para las consolas de nueva generación, se podrían dividir en tres grandes grupos atendiendo a su aspecto gráfico: los basados en los polígonos, los que lo hacen en los sprites y los que utilizan personajes digitalizados.

Pues bien, debido a la aparente facilidad que presentan las nuevas consolas para explotar al máximo esta tercera modalidad, parece que pronto va a llegarnos una notable cantidad de juegos en los que los protagonistas serán actores de carne y hueso, que vendrán dispuestos a "partirse el pecho" por nosotros

- **Sistema:** Sony PlayStation
- **Soporte:** CD-Rom
- **Publicado por:** Allumer
- **Desarrollado por:** Allumer
- **Lanzamiento:** Disponible en Japón

por Oscar del Moral

Mortal Kombat, -el precursor de este tipo de juegos-, **Street Fighter: The Movie** y **Batman Forever** serán tres excelentes ejemplos de ello. Pero para admirar estas maravillas aún habrá que esperar un tiempo.

Hasta entonces, el sello **Allumer** ha querido mantenernos "entretenidos" editando un título, **Songoku Danzee**, que, además de seguir esta línea de ofrecer luchadores digitalizados ,presenta también imágenes de vídeo (**FMV**) entre combates para ambientar y contar la historia.

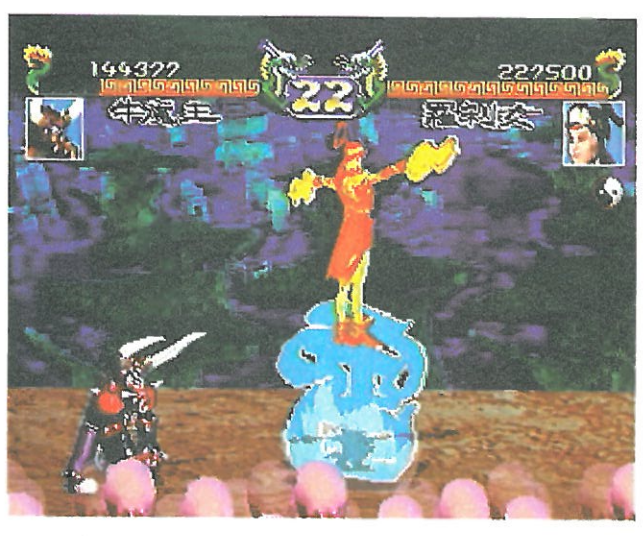
La idea es buena y si bien **Allumer** no puede ir presumiendo por ahí de originalidad por haber metido unas secuencias digitalizadas, sí que puede hacerlo de haber conseguido imprimirle a estas escenas un elevado nivel de calidad. Pero, lamentablemente, todo el espectáculo que **Goku Danzee** puede ofrecer, se acaba aquí.

De acuerdo que es cierto -faltaría más-, que sus aspectos técnicos le colocan por encima de los títulos para 16 bits vistos hasta el momento: los fondos se mueven muy bien, los personajes gozan de una gran calidad en la digitalización, la música está a la altura de las circunstancias, pero seguramente, si viérais este juego como lo he visto yo, os preguntaríais: ¿esto es todo lo que una máquina como PlayStation puede hacer con





Para el modo Versus, cualquiera de los nueve luchadores está a vuestra entera disposición. Todos son igual de potentes.



La gama de movimientos especiales de cada uno de los luchadores no es muy amplia, ni tampoco el pad de PlayStation se muestra eficaz para ello, pero es posible realizar golpes tan espectaculares como éste, volante, de Rasetujo



Cyohakkas *Gyumaoh* *Kinkaku* *Korikitaisen* *Natataisai*

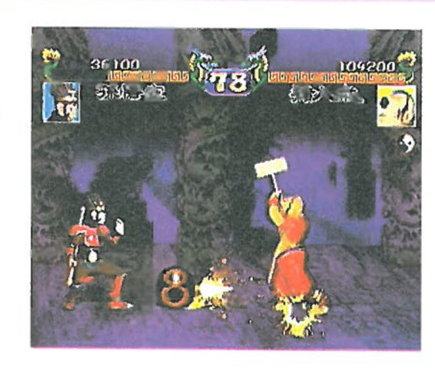


Rasetujo *Ryuoh* *Sagojo* *Songoku*

Los luchadores. *Bajo una apariencia animal (cuervo, zorro, lagarto, mono...) se esconden nueve bravos luchadores, equipado cada uno con su correspondiente arma y su gama de movimientos especiales.*



Allumar ha programado un juego de lucha que únicamente destaca por el uso de gráficos digitalizados. La jugabilidad, sin duda, ha quedado muy por debajo de lo que se espera para las nuevas consolas.





En el modo historia Songoku será el primer luchador. Después, llegarán los demás. Aquí podéis observar a Cyohakkas, junto a la combinación de botones necesaria para dar los golpes.

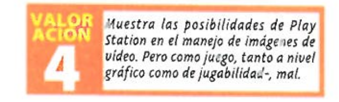
Entre combate y combate del modo historia, el compacto presenta pequeñas secuencias FMV que harán más ameno el desarrollo del juego. Posiblemente, lo más destacado de todo este compacto.

vídeo digitalizado en un juego de lucha?. La verdad, estamos convencidos de que no.

Pero lo peor no es que gráficamente este juego se haya quedado, por decirlo de alguna forma, a medio camino entre las 16 y las 32 bits. Lo malo es que su desarrollo resulta muy corto y, tirando de rutina para los golpes, es posible llegar hasta el final sin demasiados esfuerzos.

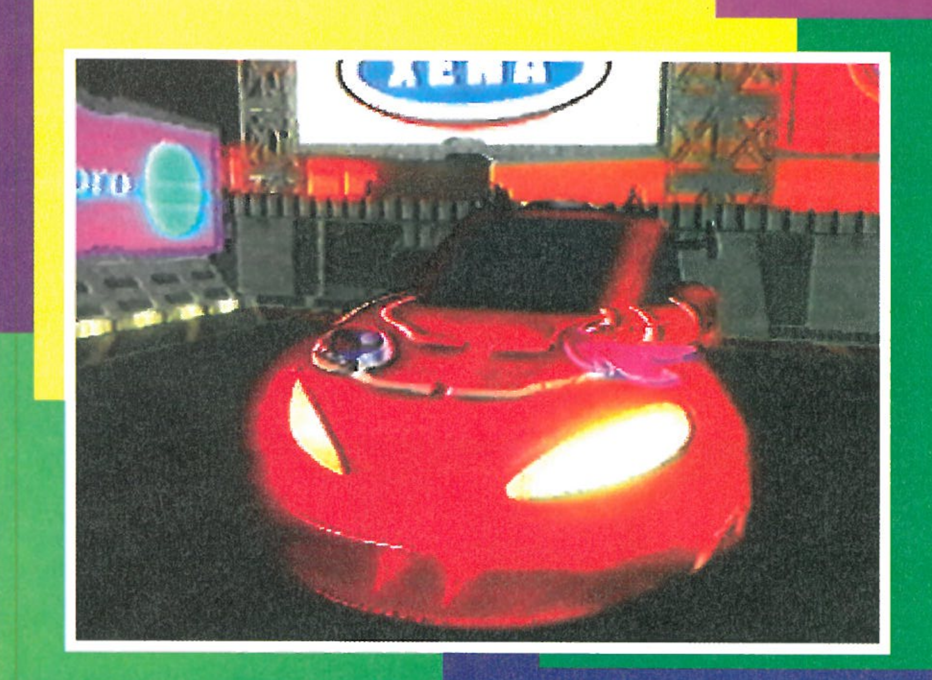
Reconozco, todo hay que decirlo, que los personajes son graciosos, que algunos de los golpes especiales que muestran son muy cómicos y que presenta algunas florituras gráficas, (como el suelo que se desplaza lateralmente respecto a un único punto o los fondos de los escenarios, que se mueven a su aire). Pero esto no consigue hacernos olvidar el hecho de que su jugabilidad resulta escasa y que, aunque disponemos de 9 personajes, sólo ofrece dos modos de juego: Historia y Versus. En el primer modo, por contar algún detalle, empezaréis a luchar como Songoku, -tranquilos, nada que ver con Dragon Ball Z-, para posteriormente acceder a los demás luchadores una vez que hayan sido derrotados. El modo versus se explica por sí solo: dos pads y dos jugadores para una pelea entre amigos.

Poco más se puede decir de un título que pasará directamente a engrosar la larga lista de juegos mediocres.


VALORACIÓN 4

Muestra las posibilidades de Play Station en el manejo de imágenes de vídeo. Pero como juego, tanto a nivel gráfico como de jugabilidad-, mal.

The 3DO Company ha pasado de las palabras a los hechos. O para ser más exactos, de las aburridas pero necesarias especificaciones técnicas, a la demostración en imágenes de las posibilidades reales de



No diga 3DO, diga M2

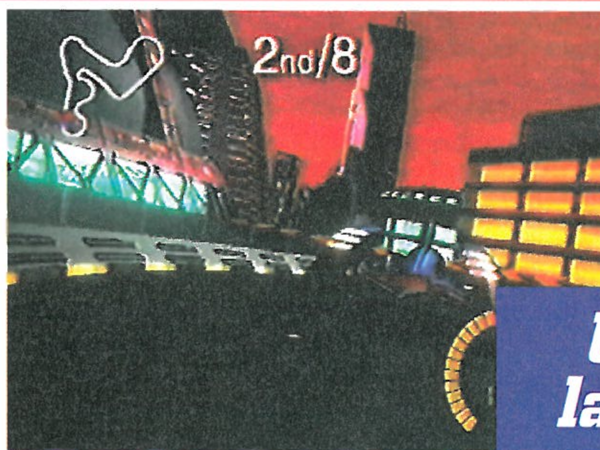
su nueva tecnología, M2, que dejará completamente atrás a la utilizada actualmente por su sistema 3DO. Ya conocíamos los datos que se manejaban. Ahora disponemos de las pruebas visuales. Sólo queda esperar a que todo esto tome forma en una consola.







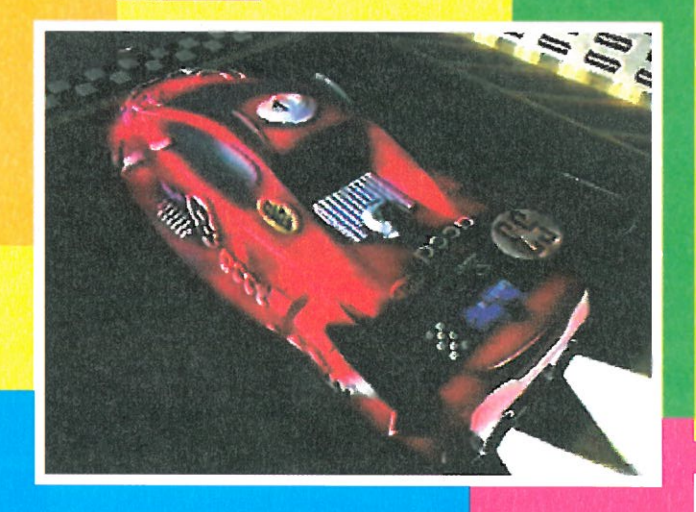




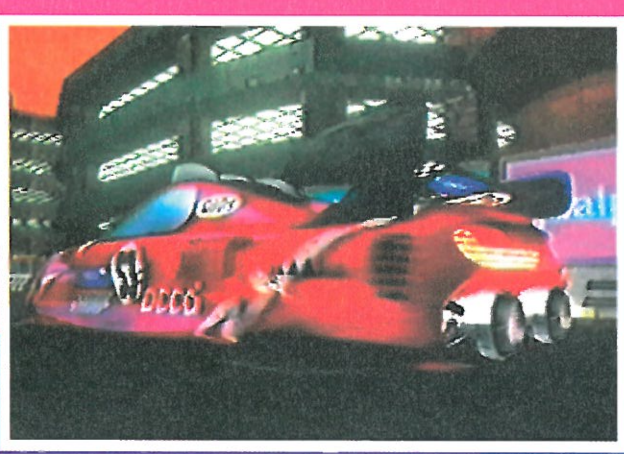
Hitech ha tenido acceso a un vídeo en el que se pueden contemplar las increíbles posibilidades que promete este nuevo sistema M2, que en principio está pensado sirva como potenciador del actual 3DO pero que más adelante podrá ver la luz en una nueva consola independiente.

Un vuelco a la simulación

Una de las principales ventajas que presentará la tecnología M2 será su enorme capacidad para trabajar con imágenes en 3 dimensiones. Manejar **1.000.000 de polígonos planos ó 700.000 polígonos texturados,** sólo está actualmente al alcance de estaciones de trabajo o máquinas recreativas. **La velocidad de proceso del Power PC 602, el apoyo de 10 co-procesadores y los 132 Mflops por segundo** permitirán generar una secuencia como la que veis en estas imágenes. Movimiento en tiempo real, texturas de todo tipo, efectos de luces y sombras, objetos perfectamente definidos y un largo etcétera de cualidades técnicas nos hacen dudar si estamos admirando imágenes reales o ficticias. La secuencia que hemos podido contemplar en un vídeo deja, sin duda, en ridículo al resto de simuladores conocidos, pero habrá que esperar a ver su transformación en un CD jugable. **The 3DO Company afirma que los resultados serán idénticos.**







Los juegos de coches se han convertido en el estandarte de los nuevos sistemas, y 3DO ha querido demostar que su M2 puede superar con creces todo los visto hasta el momento en este género.



Con MPEG de regalo

La tecnología M2 llevará incorporado el descompresor MPEG, de modo que no hará falta ningún adaptador extra para poder ver a través de la consola imágenes de vídeo grabadas en formato CD. En estas dos escenas se percibe la gran diferencia de calidad que ofrece una imagen con MPEG (pantalla 1) con respecto a otra que no hace uso de este descompresor de vídeo (pantalla 2). Pero la cosa no queda ahí, puesto que The 3DO Company afirma que esta opción permitirá a los programadores utilizar en sus juegos imágenes de vídeo como si fuera una textura más, es decir, podrán aplicarla a cualquier objeto.

Z-Buffer, decisiones inteligentes

Una de las opciones más valoradas por los expertos es este **Z-Buffer**, un tratamiento tridimensional de las imágenes sin precedentes que permite al sistema saber en cada momento qué perspectiva está utilizando el jugador y actuar en consecuencia. A lo largo de este este interesante paseo en barco puede apreciarse cómo se consigue este sorprendente efecto.







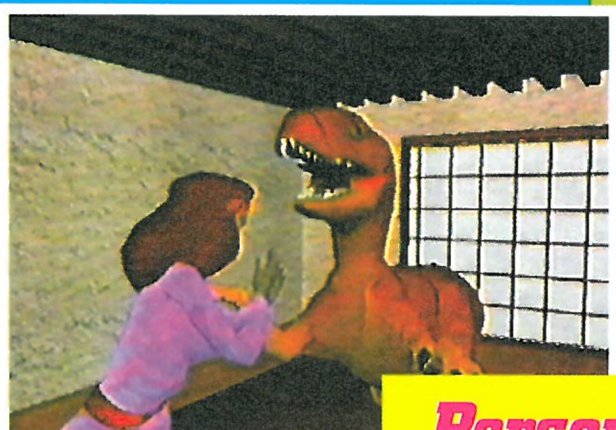
«Mip Mapping» y «Filtering», adiós a las pixelaciones

En esta secuencia, que no corresponde a ningún juego en concreto, se ponen de manifiesto dos de las opciones más interesantes de la tecnología M2. Por un lado, el efecto **Mip Mapping**, el cual permite tratar a las texturas en función de la distancia. En la pantalla 1 se puede apreciar cómo ambas vacas a lo lejos son prácticamente idénticas, pero según nos acercamos a ellas (pantalla 2) aparecen molestos pixels en la imagen que no está tratada con este Mip Mapping (mitad superior), mientras que la generada por M2 permanece intacta (mitad inferior).

Otro efecto utilizado en esta secuencia es el **Filtering,** con el que se consigue imprimirle un aspecto más suave a las imágenes (pantalla 3), sopesando y tratando los pixels que forman los bordes de los objetos. Es un efecto muy similar al "anti-aliasing" utilizado por Ultra 64.

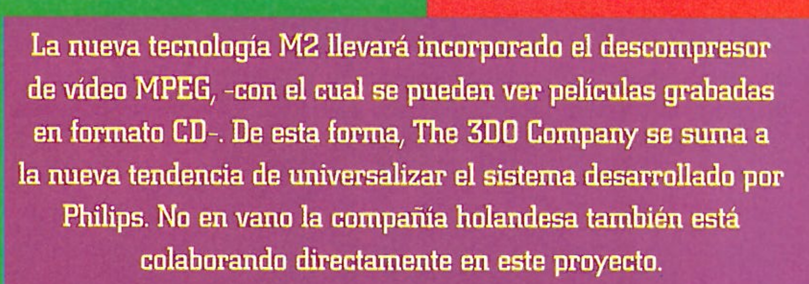




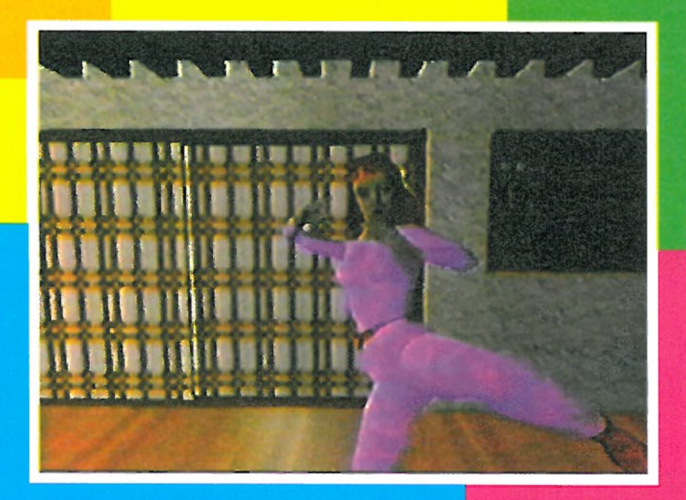


Personajes que cobran vida en un mundo virtual

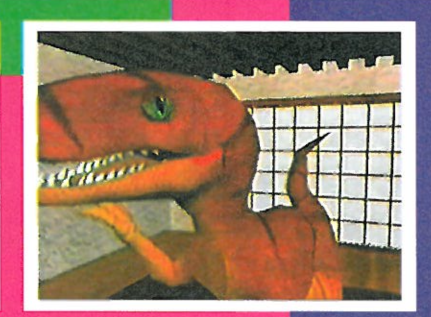
La secuencia de **Sheena y el Velocirraptor** se ha convertido en una de la representaciones visuales más conocidas de M2, puesto que ha aparecido ya en las revistas de medio mundo. El objetivo de estas imágenes es simular un futuro juego de lucha y en ellas se distinguen algunas de las sorprendentes posibilidades de la tecnología M2. Por un lado **se aprecia cómo ambos personajes apenas denotan su origen poligonal,** ofreciendo una diseño nítido y real. Esto se debe a que M2 es capaz de renderizar polígonos a más de 100 millones de pixels por segundo. También se deja notar el efecto **Mip Mapping** en el velocirraptor, es decir, las texturas son tratadas de diferente forma dependiendo de la distancia a la que se encuentren de la pantalla, evitando cualquier tipo de pixelación. Ni qué decir tiene que el movimiento de ambos personajes es hiper realista.

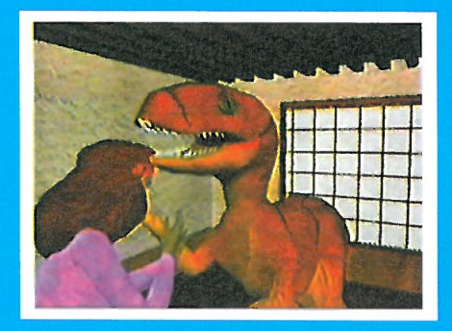


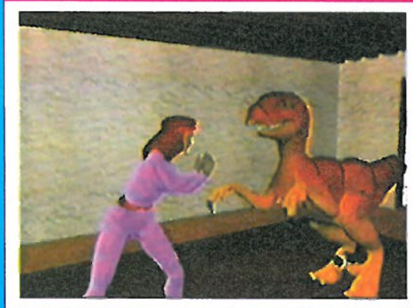
La nueva tecnología M2 llevará incorporado el descompresor de vídeo MPEG, -con el cual se pueden ver películas grabadas en formato CD-. De esta forma, The 3DO Company se suma a la nueva tendencia de universalizar el sistema desarrollado por Philips. No en vano la compañía holandesa también está colaborando directamente en este proyecto.

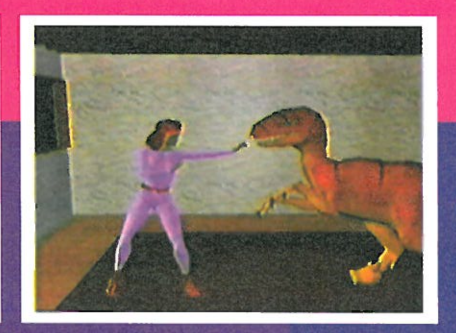


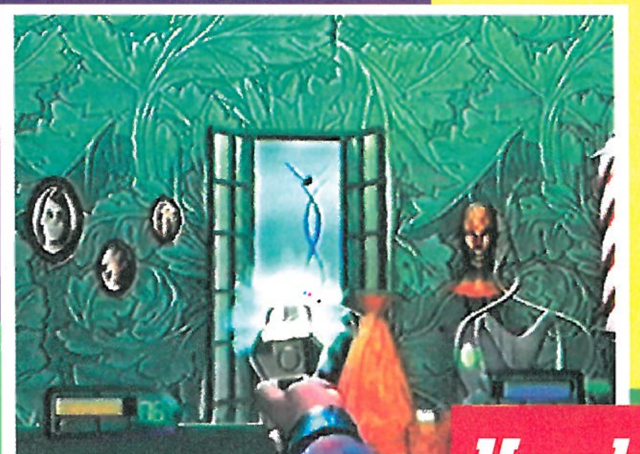














Un obsequio para la vista

Esta aventura al estilo "Doom" podría significar **la culminación de todas las posibilidades de la tecnología M2.** La secuencia dura tan sólo unos instantes, pero os podemos asegurar que lo que aparece en ella no se ha visto hasta el momento en cualquier otro tipo de formato, incluido el arcade. Los creadores de estas imágenes se han permitido incluso el lujo de realizar efectos de morphing (similares a los que vimos en Terminator 2) o plasmar el reflejo del protagonista en un espejo.

Queremos dejar bien claro, sin embargo, que **todas estas imágenes no son más que una demostración ofrecida por The 3DO Company** para anunciar lo que puede hacer su M2, pero nadie ha visto aún correr estos juegos en ninguna consola.

La compañía americana asegura que con su M2 se podrá alcanzar este increíble nivel de calidad en los videjuegos, pero en Hitech somos un poco desconfiados y hasta que no lo veamos con nuestros ojitos, no acabaremos de creérnoslo del todo.



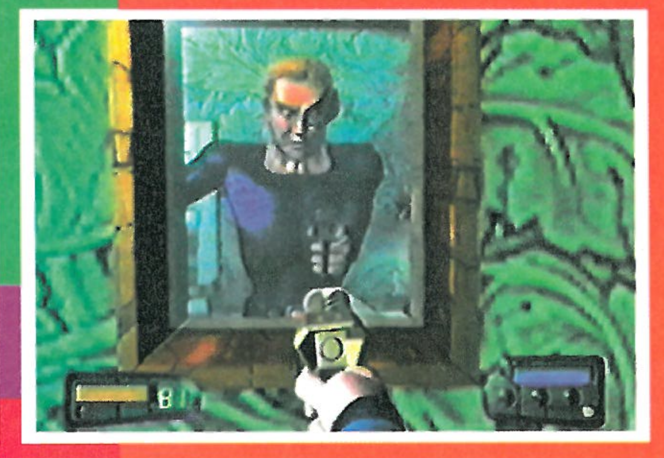
Todos en la redacción nos hemos quedado literalmente boquiabiertos ante esta "demo" de un juego -en el más puro estilo Doo-, para M2. ¿Será cierto que podremos ver en una consola doméstica títulos con semejante nivel de calidad?















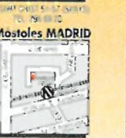




ALICANTE · BADALONA · BARCELONA · BARCELONA · BARCELONA · BILBAO · BUENOS AIRES · BURGOS






GRANADA · LA CORUÑA · LAS PALMAS · MADRID · MADRID · Alcala MADRID · Alcobendas MADRID · Mostoles MADRID · Torrejon MADRID · MURCIA









Tus Centros especializados con el mejor software de entretenimiento para tu consola y tu ordenador

Palma de Mallorca · PAMPLONA · SALAMANCA · SEVILLA · Sta Cruz de TENERIFE · Sta Cruz de TENERIFE · VALENCIA · VIGO · ZARAGOZA · ZARAGOZA



902 17 18 19 — LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A14 H.

FAX: (91) 380 34 49

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 500 PTS.

SERVIPACK TRANSPORTE URGENTE

- PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORALES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS.
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS.
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTS.

Entra en la nueva dimensión del Videojuego

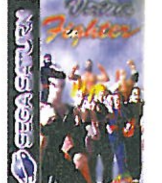
SEGA SATURN

AHORA, EN VERSIÓN ESPAÑOLA

69.900

79.900 con VIRTUA FIGHTER



CLOSKWORK KNIGHT 11.990 · DAYTONA USA 11.990 · VICTORY GOAL 11.990 · VIRTUA FIGHTER 11.990

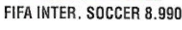
3DO




FZ-10

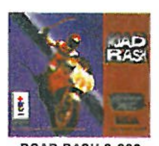
89.900

QUARANTINE	8.490
SAMURAI SHODOWN	8.990
S. WING COMMANDER	8.990
THEME PARK	8.990
WAY OF THE WARRIOR	9.990

BATTLECHESS 8.990 · DEMOLITION MAN 7.990 · DRAGON'S LAIR 7.990 · FIFA INTER. SOCCER 8.990



MEGARACE 9.490 · NEED FOR SPEED 8.990 · REBEL ASSAULT 8.990 · ROAD RASH 8.990

PlayStation

114.900




COSMIC RACE 18.990

CYBER SLED 19.990








KILEAK THE BLOOD 16.990 · RAIDEN PROJET 19.990 · RIDGE RACER 19.990 · STARBLADE CX 19.990 · TOH SHIN DEN 19.990

MOTOR TOON 16.990 · PARODIUS DELUXE 16.990 · TEKKEN 19.990

A-IV EVOLUTION	21.990
CRIME CRACKERS	16.990
KING'S FIELD	16.990
MAH JOHNG	16.990
NEKETSU FAMILY	17.990
TAMA	16.990
TWIMBEE PUZZLE	16.990

NEO·GEO CD

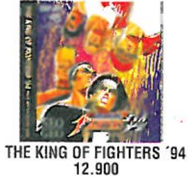



66.900

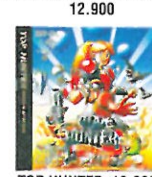
AERO FIGHTERS 2 10.900



FATAL FURY 9.700

SAMURAI SHOWDOWN 10.900 · THE KING OF FIGHTERS '94 12.900

SUPER SIDEKICKS 2 10.900 · TOP HUNTER 10.900

ART OF FIGHTING	10.400
ART OF FIGHTING 2	10.900
BASEBALL STARS II	9.700
FATAL FURY 2	10.400
FATAL FURY 3	14.900
FATAL FURY SPECIAL	10.900
KARNOV'S REVENGE	11.600
KING OF THE MONSTERS 2	9.700
NAM 1975	9.400
NINJA COMBAT	11.600
PUZZLED	9.400
SAMURAI SHODOWN 2	13.900
THE SUPER SPY	9.400
TOP PLAYER'S GOLF	9.400
WORLD HEROES 2 JET	11.600

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

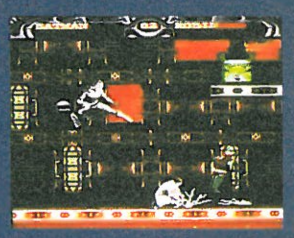
ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO











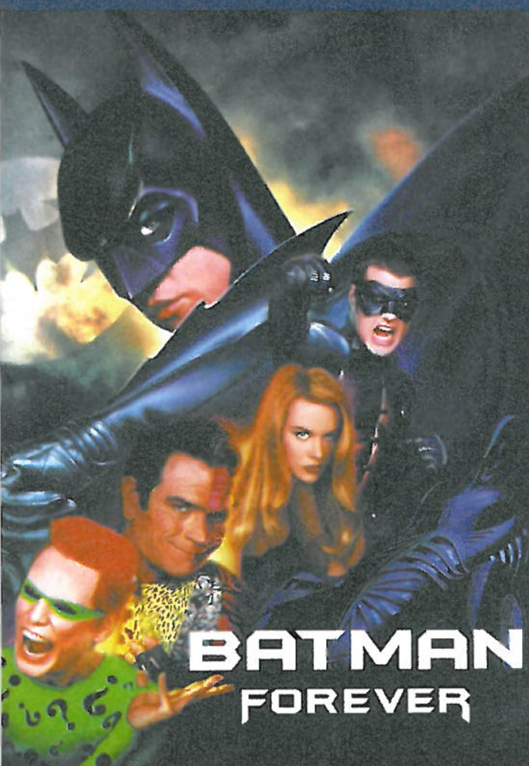
Batman Forever, la película de Joel Schumacher, se estrena este mes en nuestro país con la polvareda de expectación que ha rodeado a Batman desde su primera entrega cinematográfica en el año 1989. Un poco más habrá que esperar para que el Señor de la Noche bata sus alas en nuestras consolas, ya que Acclaim no lanzará el videojuego basado en la película hasta septiembre.

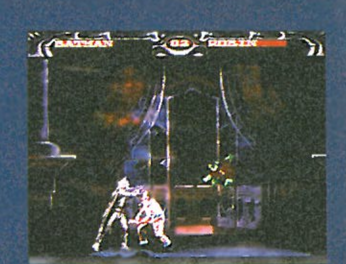
En principio, el superhéroe creado por Bob Kane llegará a **Mega Drive y Super Nintendo**, pero no descartéis que también visite alguno de los nuevos soportes. Y a todos los fans de Batman hay que advertiros una cosa: el Hombre Murciélago que llegará a vuestras consolas no tendrá nada que ver con sus anteriores incursiones en el campo del videojuego.

En primer lugar, Acclaim ha contado para la elaboración de este programa con un extenso plantel de actores, a los que ha filmado sobre fondo azul (la ya conocida técnica de"blue screen") para ofrecer una aventura totalmente digitalizada. Además, la compañía norteamericana colaboró estrechamente con la Warner durante el rodaje de la película -ésta será la primera vez que se utilice en los efectos especiales de un filme el sistema de captura de imágenes en movimiento de Acclaim-, para respetar al máximo la línea del largometraje a la hora de realizar el juego. Vamos, que en vuestra consola no vais a ver a Val Kilmer, Chris O'Donnell, Tommy Lee Jones o Jim Carrey, pero vais a tener la acción que éstos aportan en la pantalla.

Y es que a la hora de decantarse por un género para elaborar el juego, Acclaim ha optado por la acción aderezada por plataformas y por la inclusión de dos jugadores simultáneos para que Batman y Robin combatan contra el crimen en equipo, igual que lo hacen en la peli. Tampoco faltarán El Enigma y Dos Caras, sobre los que recae el dudoso honor de intentar acabar con nuestros héroes.

Pero esto no será todo lo que esconderá bajo su capa "Batman Forever", ya que a este modo de juego se sumará una modalidad de lucha al más puro estilo "MK". No habrá sangre, pero existirá la posibilidad de elegir entre los personajes de Bob Kane para entrar en un interesante "uno contra uno" con todos los alicientes del género.







Breves

* El actor **Dana Gould**, muy famoso en USA por su participación en diversas comedias de la HBO, ha puesto la voz a **Gex**, el reptil estrella del juego de **Crystal Dynamics para 3DO y PlayStation**.

* Y siguiendo con Crystal Dynamics, la actriz **Claudia Christian** participa en **"Solar Eclipse"**, un alucinante simulador de combate espacial **para Saturn y PlayStation.** Christian se ha hecho muy famosa en Estados Unidos por su participación en la serie "Babylon 5".

* Para octubre o noviembre de este año está previsto que **Virgin** lance al mercado el juego **"Deep Space Nine"**, la versión **para Super Nintendo y Mega Drive** de la serie televisiva. Recordad que "Deep Space Nine" es una de las múltiples secuelas para TV a las que ha dado lugar "Star Trek".

* El protagonista de la serie de cómic **"Phantom 2040"** ya tiene juego y película. Del primero se está encargando **Viacom** y será una descomunal aventura con cerca de sesenta niveles. De la segunda se está encargando **Joe Dante**, quien dirige "Phantom" para la Paramount con **Billy Zane** como protagonista principal.

* Y terminamos hablando de la misma compañía con la que abríamos esta columna de noticias: **Crystal Dynamics** está desarrollando **para Saturn y PlayStation** el juego **"Blazing Dragons"**, que se basa en una idea original del ex-Monty Python **Terry Gilliam.**

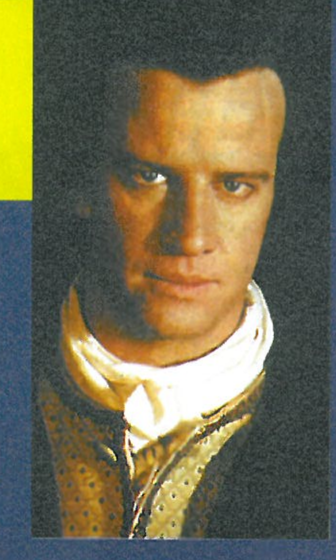
Batman Forever

La mejor tecnología para el hombre murciélago

Ocean será la encargada de convertir a videojuego la película "Mission: Impossible", que está dirigiendo Brian de Palma con Tom Cruise, Jon Voight y Emilio Estevez.

Highlander

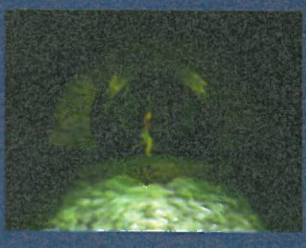
El don de la intemporalidad

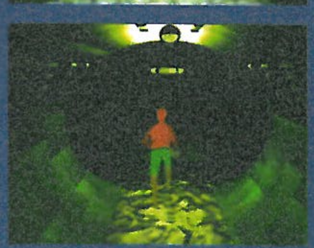


Hay cosas que nunca mueren e historias por las que el tiempo no hace mella. Por lo menos, eso parece pasar con los personajes de la película de Russel Mulcahy "Los Inmortales". El original dio lugar a dos secuelas cinematográficas (la última, con Mario Van Peebles, estrenada hace muy poco tiempo en nuestro país) y a una serie de televisión en la que Christopher Lambert hacía una breve incursión.

Ahora, Atari y Lore Design retoman la historia de la raza de guerreros inmortales para trasladarla **a Jaguar CD** en este "Highlander". Un juego que ha sido realizado con la licencia de Gaumont Television, la productora de la serie de dibujos animados de igual nombre, basados en la primera película. "Highlander" se ha convertido en una aventura de escenarios pre-renderizados diseñados según el original de la serie de dibujos, con personajes creados a base de polígonos (el protagonista está compuesto por unos 300) y un formato que mezcla acción y aventura en plan Alone in the Dark.

El protagonista de Highlander es, como era de esperar, Quentin McLeod. El es uno de los últimos miembros de una raza de inmortales que va a tratar de conseguir el gran premio: el conocimiento absoluto. Pero para lograrlo, tiene que localizar a sus congéneres y seguir sus consejos. Y a lo largo de esta búsqueda, Quentin deberá hacer frente a diversos combates, puzzles y pruebas de todo tipo.









Johnny Mnemonic

Un banco de datos de carne y hueso

Johnny Mnemonic es una extraña aventura interactiva que ha visto la luz en USA **para Mega CD** y más adelante llegará **a PlayStation y CDROM** de la mano de Sony Imagesoft. En cualquiera de las casos, los jugadores se verán trasladados al siglo XXI para asumir el papel de Johnny, un banco de datos informáticos muy peculiar, pues tiene aspecto humano. El objetivo consistirá en vaciar toda la información acumulada en el cerebro del protagonista, a tiempo para impedir que éste perezca por sobrecargar su capacidad de memoria.

Lo que en principio recuerda a otras aventuras como Burn Cycle, Shadowrun o BloodNet, alcanza una nueva dimensión, ya que determinados elementos de la aventura cambiarán de una partida a otra con el fin de evitar que el jugador se enfrente siempre a los mismos retos.

Por lo demás, el juego está basado en un relato que William Gibson publicó en la revista Omni en el año 1980. Es el mismo que ha inspirado la película de TriStar Pictures, aunque el juego se realizó independientemente de la producción de la misma.







Inicialmente, el protagonista de este filme iba a ser Val Kilmer (hoy por hoy la última encarnación de Batman), pero al parecer su interpretación del androide no era lo bastante convincente, lo que provocó que abandonara esta producción y que a Keanu Reeves le llegara el papel como caído del cielo. En "Johnny Mnemonic", Reeves interpreta al personaje que da nombre a la película, un androide capaz de almacenar todo tipo de datos en su cerebro, incluidos los relacionados con los sentimientos. Los problemas comienzan cuando acepta un trabajo que le aporta tal cantidad de datos que resulta excesivo para su cerebro, por lo que deberá vaciar la información antes de que ésta le destruya. Pero esta necesidad de Johnny terminará convirtiéndose en una auténtica pesadilla.

Acompañan a Reeves en el reparto Dolph Lundgren, Ice-T, Henry Rollins y Dina Meyer. Y dirigiendo este cotarro hiperfuturista está Robert Longo, un artista multimedia que realiza su "opera prima" con esta adaptación del relato de William Gibson.

Pocahontas

Disney repasa la historia de América

Los ciudadanos neoyorquinos ya han tenido la oportunidad de asistir a un multitudinario pre estreno de "Pocahontas" en pleno Central Park. Gigantescas pantallas de cine mostraron a los más de cien mil espectadores allí congregados la "premiere" del trigésimo tercer largometraje de la casa Disney.

Nosotros tendremos que esperar hasta el estreno oficial en noviembre, pero de momento, nos podemos consolar con la banda sonora original que se pondrá a la venta al mismo tiempo que en U.S.A. Una banda sonora que ha reunido a Alan Menken (ganador de seis oscars por las bandas sonoras de La Sirenita, La Bella y La Bestia y Aladdin) con todo un veterano de Broadway, Stephen Schartz. Además de los temas instrumentales, la B.S.O. incluye ocho canciones originales interpretadas por los actores Mel Gibson, David Odgen Stiers, Judy Kuhn y Linda Hunt, así como por Vanessa Williams, que interpreta "Colors of the Wind", y Jon Secada, que canta a dúo con Shanice "If I Never Knew You".

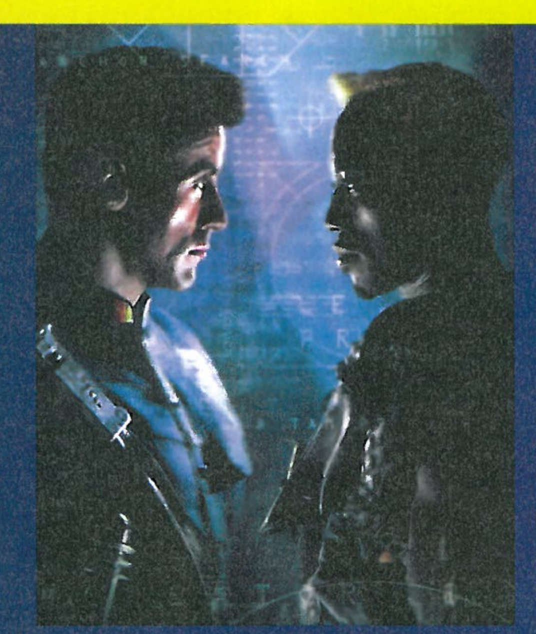
Claro que ya conocemos la historia que nos narrará la película, la relación entre la princesa india que da nombre al film y el capitán británico John Smith en la época de los colonos. Como dato curioso, destacar que ésta es la primera película de Disney basada en un hecho real.

Además, os podemos asegurar que el videojuego correspondiente **para Super Nintendo y Mega Drive** también estará a punto de caramelo en noviembre. Lo está desarrollando Disney Interactive, y propondrá al jugador el reto de evitar la batalla entre los nativos americanos y los soldados colonizadores británicos.



Demolition Man

Lo más demoledor de Stallone



Al igual que sucediera con la versión de "Demolition Man" para 3DO, de la que dimos cuenta en su día, Virgin se ha hecho cargo de convertir esta aventura de Stallone en un juego destinado **a Mega Drive y Super Nintendo.** El hilo argumental será el mismo. Vamos, que el ex-policía John Spartan tendrá que desbaratar los planes, nada buenos por cierto, del malvado Simón Phoenix.

Pero los chicos de Virgin, que son muy listos, se han percatado de que con este argumento se podía generar un juego capaz de dejar sin respiro al jugador más intrépido. Por eso se lo han montado en plan arcade espectacular, que mezclará las plataformas de siempre (eso sí, tan futuristas como requiere la ocasión) con fases de perspectiva isométrica en las que el objetivo se dividirá entre investigar todos los rincones y seguir vivitos y coleando. Pero paciencia, porque el juego no llegará a nuestro país hasta septiembre.





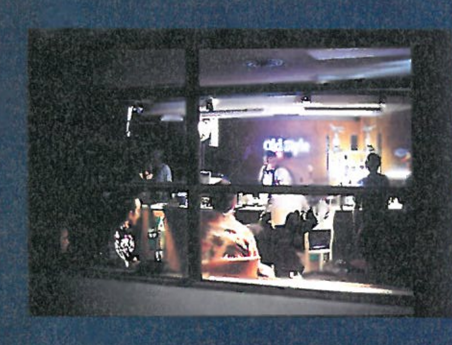


Silicon Graphics y DreamWorks, la empresa de Spielberg, han acordado realizar una inversión conjunta de 50 millones de dólares para crear un nuevo estudio de animación digital.

Fox Hunt

Espionaje interactivo

Jack Fremont ha soñado durante toda su vida con emular a su admirado James Bond. Pero lo que no sospecha Fremont es que su deseo está a punto de convertirse en realidad. La CIA le ha reclutado, y él va a iniciar una peligrosa pero emocionante carrera en el mundo del espionaje internacional.





En estas pocas líneas y de manera muy escueta se pueden resumir las 250 páginas del guión de Fox Hunt. Una película que está protagonizada por Timothy Bottoms en el papel de Frank, un psicópata asesino miembro de la CIA, George Lazenby (el actor que dio vida a James Bond en "Al Servicio Secreto de Su Majestad" y el único que no repitió en el rol del agente secreto más famoso del mundo) como Chauncy y Andrew Bowen como Fremont. A ellos hay que sumar un total de 28 actores, alrededor de 200 extras y la aparición estelar de Rob Lowe. Por último, añadir que a los 29 días de rodaje en Los Angeles se sumaron otros cuatro con localizaciones en Aspen (Colorado), donde se rodaron las escenas de esquí.

¿Que cuándo se estrena esta película? Pues como tal nunca, porque Fox Hunt no es un largometraje cualquiera. Se trata de la mayor apuesta de Capcom por revolucionar las películas interactivas y ofrecer a los jugadores toda la emoción que puede ofrecer la acción real. Por este motivo, la compañía ha buscado el apoyo de 3Vision (un renombrado grupo de escritores, directores y productores de TV) y el diseñador de software Peter Marx, de la empresa Evolutionary Publishing, Inc. (EPI). El resultado de tan explosiva colaboración es un juego con estructura cinematográfica, en el que el jugador, asumiendo el papel de Fremont, deberá tomar decisiones en tiempo real, elegir entre un buen número de opciones de cómo continuar la aventura y recoger información, así como pelear contra los villanos de turno en lo que se anuncia como las mejores escenas de lucha jamás filmadas para una aventura interactiva.

Varias serán las misiones de Jack. Desde evitar que unos misiles hagan blanco en Los Angeles, a recuperar un maletín con millones de dólares en efectivo, o evitar que Frank le convierta en su particular diana humana.

¿Que dónde tendrá lugar esta aventura? Pues según lo que ha anunciado Capcom, sus soportes serán **PlayStation y Saturn** a partir del mes de noviembre, además de una versión **en CD-ROM para PC y Macintosh.**





Novedades CD-I

"Peligro Inminente". Tras "Juego de Patriotas", ésta es la segunda película en la que Harrison Ford da vida al exagente de la CIA Jack Ryan. Completan el reparto Anne Archer, James Earl Jones y William Dafoe. El filme de Philip Noyce se basa en una novela de Tom Clancyon.





"Star Trek VI: The Undiscovered Country". *Sexta entrega, y para muchos la mejor, de la saga basada en la tripulación de la nave Enterprise. Esta vez iban en misión de paz, pero las cosas se van a torcer nada más comenzar la proyección. Nicholas Meyer dirigió para Paramount Pictures a William Shatner, Leonard Nimoy y Christopher Plummer*





"Thelma y Louise". *Ridley Scott se olvidó de sus aliens y se fue al desierto a filmar esta "road movie" cien por cien revolucionaria. Susan Sarandon y Geena Davis se liaban la manta a la cabeza para olvidarse de sus monótonas vidas. Encima, por el camino se encontraban con Brad Pitt, uno de los guaperas oficiales de Hollywood.*





Bienvenidos a esta nueva sección de HiTech. A partir de este mes estas páginas estarán abiertas a todas vuestras cartas, ya sean para plantearnos todo tipo de preguntas, o para opinar sobre el tema que mejor -o peor-, os parezca. Ya sabéis, las cartas a: BUZÓN HI-TECH. C/De los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

Dudas sobre Saturn y PlayStation

Iván Aparicio (Madrid)

¿Cuál de estas dos consolas, Saturn y PlayStation, tendrá mejores juegos?

No sabemos qué consola "tendrá" mejores juegos. Sabemos los que tienen actualmente, y en las dos puedes encontrar auténticas maravillas: Virtua Fighter, Daytona USA y Panzer Dragoon para Saturn, y Toh Shin Den, Tekken y Ridge Racer para PlayStation, por ponerte los tres ejemplos más típicos de cada una. Sin duda, aún están por venir muchos más títulos impresionantes, -y algunos del montón, por supuesto-, pero no se puede decir claramente que una consola vaya a tener, en general, mejores juegos que la otra.

Tal vez deba esperarme a la Ultra 64, pero, ¿merece la pena?

Esa, amigo, es la pregunta del millón. Sobre Ultra 64 se sabe que sus posibilidades técnicas serán muy altas, que tendrá juegos muy buenos, y que, al parecer, también su precio será bastante competitivo. Pero, de momento, todo lo que se diga no dejan de ser, hasta cierto punto, conjeturas. Según asegura Nintendo, Ultra verá la luz en Japón durante las próximas Navidades. Nos haremos con una y ya te contaremos, con ella delante, todos sus detalles. Pero hasta entonces...

Si me compro una Saturn, ¿podré conectarla a algún equipo estéreo?

No sólo "podrás" conectarla, sino que si lo haces es cuando disfrutarás en toda su extensión de la calidad de sonido que proporciona el CD.

Y por último, ¿es mejor comprarse la 32X ya que tengo el Mega CD?

Al final, todo, lamentablemente, se reduce a un asunto de "pelas". Como mejor, mejor, no creemos que sea. Ahora, si lo que buscas es ampliar las posibilidades de tu Mega CD sin gastarte mucho dinero..., es una opción. Pero, por lo que hemos visto, tampoco se están editando excesiva cantidad de títulos para este sistema. Hay algunos buenos, «Slam City», «Night Trap», «Corpse Killer» o «Supreme Warrior», pero resultan un poco escasos.

El futuro de las 16 bits.

Jesús Manuel Guzmán (Málaga)

¿Por qué las nuevas tecnologías han salido tan pronto, sabiendo que pueden arruinar la vida de las 16 bits y portátiles?

La vida de las portátiles nada tiene que ver con la de las nuevas consolas: son vidas paralelas y cada una seguirá su camino.

En cuanto a las 16 bits, suponemos que, como a todo en esta vida, algún día les llegará su fin. Pero no pienses que éste está ahí, a la vuelta de la esquina. Mucho nos "tememos" que todavía tiene que pasar bastante tiempo para que la gente se eche a la calle y se ponga a comprar consolas de la nueva generación como locos. Toda evolución necesita su tiempo, y ésta no va a ser una excepción.

¿Qué pasa con Nintendo? ¿es que quiere perder la guerra?

Si esta respuesta tuviera que dártela la propia Nintendo, posiblemente te diría: "No hemos perdido la guerra, tan sólo una batalla". Si lo hiciera Sega, a lo mejor contestarían: "Les tenemos hundidos moralmente, y les va a costar muchísimo recuperarse". Y si, en último caso, la respuesta viniera de la tercera de las grandes, Sony, quizás sería algo parecido a: "Esta guerra la tenemos ganada desde el principio. Somos los más poderosos".

Bueno, se trata de una pequeña broma. La verdad es que suponemos que a nadie le gusta perder una guerra, y menos aún voluntariamente. Nintendo, que algo de experiencia sí que tiene en esto de los videojuegos, debe saber muy bien lo que está haciendo. Y ya que has utilizado el símil de la guerra, diremos que debe estar planeando muy bien su estrategia de ataque.

¿A qué viene eso de los gráficos poligonales, sabiendo que las renderizaciones son más espectaculares?

Son más espectaculares en cuanto a su aspecto, pero no en cuanto a sus movimientos. Y si no te lo crees, y como aún no tienes posibilidad de comparar en las consolas, compruébalo en las recreativas. ¿Qué me dices de cómo se mueven, por ejemplo, los personajes de Virtua Fighter II, en relación a los de Mortal Kombat II?. No estamos diciendo que una cosa sea mejor que la otra, pero cada técnica tiene sus ventajas y sus inconvenientes.

Loco por los coches

Andrés Guerrero. (Málaga).

¿Contratacará Namco con una versión de Rallies?

De momento, Namco ha optado por las motos, con el sensacional Cyber Cycles, y en cuanto a los coches también tiene cubierto el cupo con Ace Driver. Es difícil pensar que traten de imitar el último gran éxito de Sega.

¿Qué simuladores de coches revolucionarios sacarán 3DO M2 y Ultra 64, así como el PowerPlayer?

Con 3DO M2 te habrás hecho una idea con el reportaje que te hemos preparado en este número. Ultra 64 contará con el ya conocido Cruis'n USA más una versión mejorada del éxito de Electronic Arts, The Need for Speed. En cuanto a PowerPlayer se desconoce todavía cuáles serán sus primeros juegos.

¿Para cuándo un especial de simulación de autos, cómo se realizan estos simuladores paso a paso (Sega Rally, Ace Driver)?

Tranquilo, todo llegará a su debido tiempo.

¿Es posible que el 3DO M2 tenga más prestaciones que todo un Model 2 de Sega y se llegue a tutear hasta con el mismísimo Silicon Graphics?

Las características técnicas de la tecnología M2 son equiparables a las de las más potentes máquinas recreativas, pero todavía está por ver que las compañías que están trabajando en este proyecto consigan introducir esa tecnología en un consola doméstica. Desde luego, si finalmente se cumple lo que se promete, supondrá una auténtica revolución. Una vez más, habrá que esperar.

Me gustaría saber todo lo posible sobre las estaciones de trabajo Silicon Graphics.

En esta sección no hay espacio material para que te respondamos, pero no te preocupes porque es posible que en breve dediquemos un reportaje a esta compañía.

¿Qué sabéis del PowerPlayer, que empresas realizarán juegos para PowerPlayer?

Apple y Bandai llevan muy en secreto este tema, pero se rumorea que las mejores firmas de software

están interesadas en este proyecto.

De momento, Bandai España nos ha comentado personalmente que no creen que ellos traigan esta consola a nuestro país. De hecho, vemos difícil que llegue a salir aquí de una manera oficial.

Si Sega ha firmado un acuerdo con Namco, ¿tendremos Ace Driver para Saturn a algún otro?

Namco va a producir juegos para SegaSaturn, pero entre ellos, no se encuentra Ace Driver.

Es posible hoy día realizar un simulador de coches (ya sea de Rally o F1) con imágenes reales, sonidos reales, movimientos de la máquina reales, y todo ello en tiempo real?

¿Has pensado en comprarte un coche real?

¿Sabéis algo del Departamento de Diseño Industrial de Renault y su increíble efecto "Hibrid Vision"?

No. ¿Y tú?

De momento, no

Luis Cremades.
Paterna (Valencia).

Hola, tengo un MD32X y me gustaría que me contestárais a mis preguntas. ¿Va a salir Ecco the Dolphin para 32X?

De momento, no.

¿Va a salir el Alien Trilogy para mi consola?.

De momento, no.

¿Saldrá algún aparato para la Saturn con el que se pueda jugar con los juegos de mi consola?

De momento, no.

¿Va a salir un juego renderizado para mi consola?

De momento, no.

¿Saldrá algún juego de Sonic para Saturn?

De momento, no.

¿Se sabe algo más sobre el Virtua Fighter de la 32X?

Que saldrá a finales de año y que tienen un aspecto impresionante.

¿Saldrá Panzer Dragoon para mi consola?

De momento, no.

Un secreto a voces

Iñaki del Molino.
(Getxo).

¿Como es que decís que valiendo la Saturn 45.000 pts en USA podrá ascender el precio tanto como para valer 80.000 pts en España?

No es que lo digamos nosotros, es que a las pruebas nos remitimos: Saturn en la calle en España, P.V.P. recomendado: 80.000 del ala.

He oído que el lanzamiento de Saturn se adelantará a finales de Julio, ¿qué hay de cierto en ello?

Hay de cierto que Sega lo llevaba todo con mucho sigilo, pero al parecer era un secreto a voces.

¿Para cuándo estará el Mortal Kombat 3 de PlayStation?

No antes del 96.

¿Se hará la conversión de Virtua Striker para Saturn? ¿Cuándo?

Sí, pero todavía falta algún tiempo.

¿Qué juego de PlayStation y Saturn te gusta más?

En la redacción preferimos Virtua Fighter, Daytona y Panzer Dragoon para Saturn, y Ridge Racer y Tekken para PlayStation. ¡Originales que somos!

El Preguntón

El eterno dilema

L.M.N. (Málaga)

Tengo una Super NES y, aunque todavía queda mucho tiempo para que en España podamos disfrutar de las nuevas consolas, quiero cambiar. Pero estoy indeciso entre un ordenador compatible o las consolas de la nueva generación. Hay quien dice que una consola es mejor, pues dura más tiempo, pero ¿cómo decidir entre 3DO, Ultra 64, PlayStation y SegaSaturn? ¿Qué opináis?

Para empezar, no queda tanto tiempo para disfrutar de las nuevas consolas pues, salvo Ultra 64, el resto están ya prácticamente aquí. En cuanto a tu pregunta, mucho nos tememos que es la gran duda que se están planteando en estos momentos todos los buenos aficionados a los videojuegos. Y la respuesta no es nada sencilla.

Sobre la primera parte de tu disyuntiva, consola o PC, podemos decir que a nosotros, para jugar, personalmente nos gustan más las consolas. Pero lo primero que tienes que tener claro es qué es lo que necesitas exactamente y después, buscar lo que más se adecúe a tus exigencias. Es decir, si además de jugar, te gusta o necesitas de la informática para aplicaciones del tipo procesadores de texto, hojas de cálculo y otro tipo de programas, cómprate un PC, pero si eso de los teclados y las instrucciones, o tener que ver las imágenes a través de un monitor no te hace excesiva ilusión, ya lo sabes... vete a por una consola.

Después, sigue el mismo razonamiento para elegir qué modelo comprarte. Es decir, si te interesa o no el tema del multimedia, qué consola tiene ese juego que tanto te gusta, qué marca piensas que puede tener más futuro, qué consola se va a ver más apoyada por su propia compañía y por las compañías de software... y , al final, si das con una cuyo precio te parece adecuado... ¡esa es tu consola ideal!

Nosotros, a través de nuestra revista, trataremos de mantenerte informado sobre todos estos temas para facilitar tu elección, pero nunca vamos a poder decidir por tí.

Especial interés en Ultra 64

Alberto Molina Santos
Madrid

Hola, me llamo Alberto y me gustaría preguntaros lo siguiente respecto al Ultra 64.

En el número 3 de Hitech dísteis las características de la Indy de Silicon Graphics. ¿Ultra tendrá las mismas características que esta máquina o que el Onyx?

Hace poco estuvimos comentando este tipo de cuestiones con la gente de Computer Arts Developments, uno de los pocos desarrolladores de software que trabaja con ordenadores Silicon en España. Ellos apostaban por que Ultra incluiría las características del modelo Onyx, que es más potente y procesa datos a una velocidad más alta que su hermano pequeño, el Indy. Sin embargo, ya sabéis que todo lo que se dice sobre el tema del Ultra 64, es algo basado en rumores, no en hechos contrastados.

Si la consola puede mover 1.000.000 de polígonos texturados, en teoría sus juegos serán mejores que los del Model 2, ¿no?

Hombre, capacidad desde luego tiene, otra cosa es que los desarrolladores sepan aprovechar un hardware así de potente.

¿Es verdad que Konami y Capcom están trabajando en Ultra?

No se ha dicho aún nada oficial respecto a la colaboración de estas dos compañías en el proyecto de Nintendo. Sin embargo, todo apunta a que ambas empresas tienen ya juegos preparados para Ultra 64. Si quieres, hasta nos podemos mojar. ¿Qué tal un Castlevania en 64 bits?, ¿Y un soccer como Dios manda?

¿Hará juegos SNK para la máquina de Nintendo?

Con casi toda probabilidad, no. SNK está muy centrada en su Neo Geo, ahora con CD, y no resulta lógico pensar en que cambien de bando. Ten en cuenta que SNK y Nintendo son rivales en esto de crear juegos.

¿Pueden hacerse juegos como Mad Dog McCree en los cartuchos de mega-memoria?

Las rutinas de compresión de memoria que incluye este cartucho ofrecen una capacidad casi ilimitada en el almacenamiento de imágenes. Ahora bien, en Hitech pensamos que ese no es el tipo de juego que va a despuntar en Ultra. Y luego hay otra pega: la presentación de las imágenes en pantalla. Ya sabéis, ese estilo cinematográfico precisa de una tarjeta M-PEG y aún no sabemos cómo va a llevar este tema Nintendo en su Ultra 64. Al parecer, M-PEG y Ultra serán dos conceptos incompatibles.

¿Qué es el anti-aliasing?

Un efecto de suavizado de bordes que impide que un objeto se pixele cuando nos acercamos a él. Probad a jugar a Doom en cualquier formato e id localizando objetivos. Para cuando os acerquéis demasiado, la imagen se habrá convertido en un pastel de pixels. Eso será imposible en Ultra. Las imágenes no perderán ni un ápice de calidad.

Las películas de CD-i

José Martos.
(Figueres)

Hola, soy poseedor de un CD-I de Philips y tengo un par de dudas sobre esta máquina:

¿Las películas en formato CD, son compatibles entre las máquinas CD-I, PlayStation, Saturn, etc...? (Si llevan adaptador M-PEG)

Te has contestado a tí mismo. Las máquinas que lleven adaptador M-PEG, serán compatibles. Es decir, y para ser un poco más explícitos, se podrán ver las películas que Philips ha editado -y editará- para su CD-i en Saturn y en 3DO, que son las dos consolas que de momento cuentan con este adaptador.

¿El precio de las películas americanas traducidas al castellano oscilarán sobre el de la española Kika, de Almodóvar?

Philips no nos ha comunicado nada al respecto. Sabemos que ya se están doblando algunas películas al castellano, pero sobre el tema del precio, no podemos contestarte nada concreto. Esperamos que sí y que, con el tiempo, si este sistema va teniendo éxito, el precio de todas las películas en formato CD vaya bajando.

¿La pistola del juego Mad Dog McCree, se puede usar para otros juegos, como Escape from Cybercity?

Sí. Esta pistola valdrá para cualquier juego que Philips edite y en el que se utilice este sistema tan alucinante.

Compatibilidades entre EEUU y España

Santiago Vilas
(Santiago de Compostela)

Estoy interesado en comprarme la SegaSaturn y como tengo un familiar en EEUU la quería comprar allí para ahorrar tiempo y dinero, pero el inconveniente es si mi SegaSaturn americana serviría en España.

Lo de ahorrar dinero, puede ser, lo de ahorrar tiempo...

En cuanto al tema de la importación opinamos que siempre resulta un tanto delicado, pues como tú mismo dices, pueden surgir inconvenientes.

Lo que podemos decirte es que, como sabrás, el sistema de TV americano y europeo son incompatibles. En EEUU se usa el NTSC y en Europa el PAL. Para poder ver una consola americana en España, tu televisor tendrá que tener los dos sistemas. Además, en esta máquina sólo "correrán" los compactos americanos, no los que se editen en Europa.

Aprovechamos la ocasión para contestar a Jorge Ramos, de Talavera de la Reina. Sí, hemos oído algo sobre la salida de una adpatador para compatibilizar los CD´s japoneses y los españoles, pero no podemos confirmarte nada a este respecto.

La Polémica

Sobre lanzamientos y precios.

Sergio Acosta. (Barcelona)

Para abrir boca, me gustaría haceros un comentario acerca de la Ultra 64. Confío plenamente en que la Gran N sacará la Ultra un día u otro, pero cuando leí en estas páginas que el lanzamiento se retrasaba hasta abril del 96, francamente, y perdonad el vocabulario, se me cayeron los innombrables al suelo. Y yo me pregunto: una de dos, o los de Nintendo nos ocultan algún secreto, algo que no funciona en la CPU, algún problema con el software o algo por el estilo, o es una estrategia, por cierto, bastante mala, para ver lo que pasa con las máquinas de la competencia.

Me imagino que no soy el único que está indignado con la decisión de Nintendo, y creo que deberíamos hacer saber a los más altos mandos de Nintendo of Japan, of America, de Europa y otros tantos lugares, la posición de todos los españoles que nos hemos sentido defraudados con esta noticia.

Sigamos con las nuevas tecnologías. Lo que está haciendo Sega es indignante. Lanza una consola que nos dicen que es esto y aquello, que tendrá un software de lo más innovador, que tendrá un "taco" de aplicaciones multimedia, etc... o sea, que nos pican el gusanillo y cuando ya han convencido a la mitad del mundo de que su consola es la mejor, van y nos sueltan que la sacan a 80.000 pelas. Así que, francamente, alguien les tendría que cantar las cuarenta a los de Sega y decirles que se están pasando con los españoles y que tengan un poco más de consideración con nuestra situación monetaria.

La posición de Sony también se las trae. Vosotros estimáis que el precio de la consola europea estará sobre las 60.000 pelas, que continúa siendo una pasada, pero ya no se eleva a las 80.000 de Sega. Aún así, no lo entiendo. Nintendo dice que su Ultra no se elevará por encima de las 40.000, algo más respetable. Entonces ¿cómo es que Nintendo ha conseguido unos precios tan baratos en los componentes y Sega y Sony dan la impresión de que sus consolas son de oro con esos precios?

Por favor, aclaradme este quebradero de cabeza.

Sergio, has tocado unos temas sobre los que nosotros tenemos poco que decir. Lo único que podemos hacer es, conscientes de que hay muchos lectores que piensan más o menos como tú, brindarles a los responsables de las marcas que has nombrado la oportunidad de contestarte a través de nuestra revista. El tema queda abierto y estas páginas están a su entera disposición.

Una llamada a la paciencia

Gonzalo del Valle. (Palma)

Saludos. Soy uno de los muchos vídeo-adictos que leen vuestra excepcional revista y antes que nada me gustaría daros la enhorabuena por vuestro trabajo.

Quisiera, en primer lugar, agradecer a estas multinacionales tan conocidas por vosotros la posibilidad de soñar con un futuro más que próspero en el apartado de las consolas domésticas.

Será cuestión de opiniones, pero creo que se han adelantado un poco en lanzarse al ataque con los futuros soportes porque nos encontramos con unos tiempos que no son muy factibles eco-

nómicamente hablando, y millones de usuarios de fantásticas consolas de 16 bits todavía no han encontrado ese juego que acapare todas sus posibilidades. Ejemplo de ello son aquellos tiempos en los que se lanzó Street Fighter II o Super Mario World y nos creíamos que era el no va más. Ahora vemos todo un Killer Instinct y la secuela de un D.K. Country en esa consola que tenemos en casa.

Viendo estas maravillas, uno se pregunta: ¿por qué diablos tengo que dejarme el sueldo en otra consola si la mía puede satisfacerme al mismo nivel?

La política que ha tomado Nintendo a la hora de retrasar su Ultra 64 y potenciar la Super pienso que es la más acertada. Me parece muy bien que las demás multinacionales lancen sus productos ahora, pero que piensen en el precio y en la cantidad de software que poseen, que en estos momentos es poca.

Por lo tanto debemos dejar que las nuevas consolas acaben de perfeccionarse y en cuanto veamos que nuestra consola no nos satisfaga, elegir esa que tanto nos gusta. Debemos dar tiempo a las nuevas generaciones de consolas. El tiempo corre a favor de ellas. No hay prisa.

A la atención de Amalio Gómez,
director de Hitech

En defensa de Fatal Fury 3 y la Neo·Geo CD

El número de Junio de Hitech inicia la sección de revisión y crítica de juegos, "En vanguardia", con una nota de la redacción que denuncia que este mes las compañías productoras nos hacen dormir con unos juegos de una calidad sólo un poco menos que desesperante. A partir de aquí comienza, más que una auténtica revisión, una especie de *previews* bastante insulsas, todas ellas invariablemente de dos páginas, de juegos entre los que se incluye el Fatal Fury 3 de SNK para la Neo·Geo CD. Sólo quiero referirme en este momento al tratamiento que habéis dado a este juego en vuestra revista, que no creo que haya sido justo ni adecuado.

En primer lugar, el tratamiento no ha sido justo porque no puede decirse que el mes en que se presenta un título como este sea un mes soporífero, sin lanzamientos interesantes, y porque no puede comentarse este juego simplemente enlazando expresiones como "estilo previsible", "reiterativo", "falto de innovaciones" y "lo mismo de siempre", aunque, paradójicamente, se reconozca en último término la gran calidad del juego. Y ello no porque todo esto no sea en gran medida cierto, sino porque la repetición de estilos y argumentos y la escasa innovación de cada nuevo título con respecto al anterior es una constante en el mundo del videojuego, como en cualquier otro orden de la vida: todos los "Sonics" son parecidos, todos los juegos de rol son similares (¡pueden incluso ser jugados en japonés por el escaso interés de los diálogos!), todos los juegos basados en *sprites* están basados en *sprites*, todos los que se basan en digitalizaciones se basan en eso, todos los clónicos de Doom son gemelos y todos los juegos poligonales son poligonales.

Es verdad que de cuando en cuando surge un juego auténticamente original o que inaugura una nueva técnica. Pero, aparte de que la originalidad es inútil si no va acompañada de la calidad, y de que no todas las nuevas técnicas son exitosas, es obvio que no podemos limitarnos a valorar solamente a estos pioneros, ni Hitech lo hace: ninguno de los juegos destacados en los anteriores números de la revista reunía esta condición, sino más bien la de la calidad. Y en casi todos los casos se trataba de juegos pertenecientes a esa moda poligonal que merece una reflexión aparte.

Los juegos poligonales no son realmente una novedad, sino que existen desde la época del *Spectrum* y del *Commodore 64*. Y no como una simple curiosidad tecnológica inmadura, sino como representantes de un género importante en cantidad y calidad: *Gyron*, *Sentinel*... Lo que caracteriza el momento actual es la inminente llegada de las nuevas consolas y la calidad alcanzada por la estética poligonal en estas nuevas máquinas. Los juegos poligonales tampoco son originales en sus argumentos: casi todos los que destacan son carreras de coches y lucha uno contra uno. Y finalmente, en muchos casos, los polígonos son demasiado evidentes y generan unos gráficos inhumanos y feos, haciéndonos albergar la sospecha de que las nuevas consolas no tienen todavía la potencia suficiente para manejar esta técnica con soltura. Todo lo cual no significa desconocer que la técnica poligonal tiene un espléndido futuro por delante y es la única, por ahora, que nos puede proporcionar un mundo electrónico de auténticas tres dimensiones, unas magníficas animaciones y la posibilidad de

FATAL FURY 3 EN NEO·GEO CD

contemplar la acción desde cualquier ángulo...siempre que ello no nos lleve a despreciar los juegos basados en *sprites*, mientras minimizamos indulgentemente los renglones torcidos de la técnica poligonal: esos fondos del *Daytona*, esa baja resolución, ese escaso número de luchadores, esos cuerpos tan cuadrados, esa jugabilidad del *To Shin Den*, esos fondos tan vacíos...

En definitiva, ¿qué es lo que realmente importa en un videojuego de acción? La jugabilidad, la espectacularidad y la originalidad. Es decir, aquello que hace que un juego nos asombre, nos impresione y, finalmente y sobre todo, nos divierta.

Primero, la jugabilidad, que es sin duda el ingrediente esencial de cualquier videojuego. Y en este sentido Fatal Fury 3 es increíblemente jugable, algo a lo que ya nos tiene acostumbrados la Neo·Geo. Pero no es justo que esta buena costumbre de SNK nos lleve ahora a decir despectivamente que Fatal Fury 3 es "lo mismo de siempre".

Segundo, la espectacularidad, que viene determinada por el conjunto de todo aquello que invade nuestros sentidos: los gráficos, el sonido, la animacion, los fondos... Y también en este punto podemos decir que Fatal Fury 3 es un juego singularmente espectacular como pocos. Es un juego que se sale de la pantalla y que nos cautiva con un derroche de movimiento, sonido y color. Y que contiene una infinidad de detalles de gran belleza que sabrán apreciar especialmente los espíritus sensibles, y que dice mucho de la altura de sus programadores. Sin duda, tampoco en este apartado Fatal Fury 3 tiene nada que envidiar a sus adversarios poligonales, que, además, en muchos casos se aprovechan de la trampa de la confusión entre el juego original de la recreativa y el de la consola: mientras los juegos de la Neo·Geo son los mismos que los de las recreativas, ¿qué queda de los excelentes arcades de Sega en la Saturn? ¿O qué quedará del *Night Warriors* de Capcom? La sensación de estar jugando con una copia inferior y rudimentaria de una versión superior es posible que no le reste jugabilidad al videojuego, pero sin duda afecta grandemente a su espectacularidad y le priva de toda su capacidad de asombro.

Y tercero, en este orden deliberado, la originalidad, que tiene la impagable virtud de provocar nuestra sorpresa y excitar nuestra curiosidad, pero que es una *rara avis* que difícilmente se nos aparece a aquellos que llevamos unos cuantos años en el mundo de los videojuegos. Y así, Fatal Fury 3 no es especialmente original, como tampoco lo son los sucesivos *Virtua Fighter*, *Mortal Kombat*, *Street Fighter II* o los *Tekken* o *Killer Instint*. Lo que ocurre es que para advertir el peligro que conlleva cargar las tintas en este punto, basta con observar lo que el periódico "El País" publicaba el pasado domingo en un artículo extraído de *Time Magazine* sobre la Exposición de Entretenimientos Electrónicos —E3— celebrada en Los Angeles, donde se afirma que *"los juegos expuestos —incluso en los nuevos sistemas— tenían una falta de originalidad deprimente. La mayor parte se reducía a un par de gamberros (de género masculino o femenino) dando porrazos y patadas o a varios vehículos haciendo carreras..."*

Fatal Fury 3 es, en cambio, un juego que contiene sobradas novedades como para justificar su lanzamiento: la inclusión de un nuevo plano que proporciona una muy conseguida sensación tridimensional; la incorporación de cinco nuevos luchadores, casi todos magníficamente diseñados y caracterizados (¿Hon Fu o Bob Wilson no merecen ni una palabra?); los golpes finales que pueden lanzar a un luchador al agua, al vacío, contra un acuario o contra nuestras narices, y que constituyen una especie de *fatalities* menos truculentas y más espectaculares que los absurdos, y sorprendentemente exitosos, golpes finales de *Mortal Kombat*; o el diseño de unos escenarios incomparables jamás vistos anteriormente en ningún videojuego.

Sin duda, Fatal Fury 3 es uno de los juegos más apasionantes y

FATAL FURY 3 EN NEO·GEO CD

divertidos que nos ofrece el mercado actual. Y uno de los grandes triunfadores de la AOU 95, en competencia con algunos de esos magníficos arcades que están en la mente de todos (y cuya aceptación en su futura versión para consolas sólo es posible para aquellos que conocen la palabra resignación). Es, sencillamente, uno de los mejores juegos de lucha de la historia. ¿Por qué Hitech, que en su primer número calificó el *Fatal Fury Special* como "casi una obra maestra de la programación", otorgándole una valoración de 9, no ha sabido apreciarlo en su justa medida?

En segundo lugar, además de injusto en su valoración, el tratamiento que Hitech ha dado a Fatal Fury 3 no es el adecuado, por varias razones. Primero, porque se trata de revisar un juego que ha sido definitivamente lanzado en España, en esa forma semioficial en que SNK realiza sus lanzamientos, y no puede ser tratado como uno de esos títulos para las nuevas consolas que acaban de ver la luz en Japón. De estos títulos se supone que se hará una revisión más profunda en el momento en que sean lanzados oficialmente en España, y ahora se trata de informar a grandes rasgos de su existencia y de su calidad. Pero de Fatal Fury 3, que no va a ser objeto de un lanzamiento posterior, me temo que ésta es la única revisión que se va a hacer y, por eso, ha de ser lo más completa posible. Segundo, porque a la vista de los cuatro primeros números de la revista, queda claro que Hitech no pretende ser, ni puede pretender ser, una revista del tipo de la *Edge* de *Future Publishing*, sino una revista vanguardista, atenta a todas las innovaciones que vayan apareciendo en el mundo del videojuego, y, sobre todo, más adulta que el resto de sus hermanas de Hobby Press, y selectiva, dando cabida en sus páginas únicamente a aquellos títulos que acrediten un merecimiento especial. Pero respecto de estos títulos importantes no puede limitarse a decir dos generalidades y a otorgarles una valoración, sino ofrecer una información objetiva exhaustiva y unas opiniones subjetivas, a ser posible más de una, detalladas. Todo lo contrario de lo que habéis hecho con Fatal Fury 3, para el que reclamo una futura y próxima revisión que contenga, entre otras cosas, una relación completa, gráfica y escrita, de todos los luchadores y de sus movimientos, *combos* y golpes especiales. Simplemente la información que espera cualquier hipotético comprador o jugador.

¿Y qué decir de la sagacidad profesional de Hitech? En un mes que la propia revista reconoce como anodino no se le ocurre otra cosa que minimizar el valor de un auténtico número uno tachándolo de poco original. Sabia decisión que legitima olvidando que tanto o más importante que la originalidad de los juegos es la originalidad de la información, por lo que nos obsequia hablándonos sobre lo que por enésima vez hemos podido leer, algunas cosas desde hace meses, en todos los medios del sector: *Virtua Fighter* 1, *Virtua Fighter* 2, *Virtua Fighter* 3, *Virtua Fighter* contra *To Shin Den*, el M2 de 3DO, el *Sega Rally*, el *Virtua Striker*...y todo ello aderezado con otro montón de páginas descafeinadas.

Pero al hablar del tema de la profesionalidad de Hitech quizás llegamos al verdadero *quid* de la cuestión. Y es que se entiende que la Neo·Geo CD es una consola minoritaria, que ni siquiera encaja cómodamente en lo que debe entenderse por una consola de última generación, cuyas noticias pueden no importar más que a un grupo reducido de gente. Pero creo que las cosas deben ser vistas de otra manera, porque, en primer lugar, entiendo que el lector de Hitech es un lector fundamentalmente interesado en lo mejor del mundo del videojuego y sabedor de que sólo una mínima parte de los juegos por los que uno se interesa en su conocimiento pueden ser adquiridos o jugados. En segundo lugar, porque a todos nos interesa conocer los títulos disponibles para las diversas consolas para tomar nuestras decisiones de compra, y aunque la Neo·Geo CD no es seguramente una opción válida como consola única, es evidente que el tipo de lector interesado por una revista

FATAL FURY 3 EN NEO·GEO CD

como Hitech no es de los que están atados a un solo soporte, y la Neo·Geo CD puede ser una magnífica elección como consola complementaria para todo aquel aficionado que pueda permitírsela. En tercer lugar, porque todos los juegos estrella de la Neo·Geo suelen convertirse a otros formatos más populares. Y, en fin, también porque Hitech es precisamente el tipo de revista que debe dedicar una atención específica a consolas como la Neo·Geo CD y sumar entre sus lectores al grupo, más o menos amplio, de interesados en ella, aunque sólo sea porque los afortunados poseedores de una Neo·Geo y los que muestran interés en el exclusivo mundo de SNK compran revistas especializadas en una proporción mucho mayor que los dueños de *SuperNintendos* y *Megadrives*.

Termino con un ruego: En cualquier caso, agradecería ver alguna nota en la revista que me confirmara que esta carta ha sido tenida en cuenta.

Atentamente

Carlos Nomar

Valencia, 6 de Junio de 1.995

• • •

De consolas y PC´s

Juan Heráinz.
(Madrid)

Soy un eufórico excesivo de la tecnología: consola, ordenador, da igual, pero lo que más me atrae es el CD Rom, y tengo uno para PC. Estos están más avanzados que en el mundo de las consolas y, además de un precio bastante asequible, tienen distintas aplicaciones aparte del vicio, como enciclopedias, música... Pero con todo, éstos tienen una desventaja: las conversiones de las máquinas arcade que tanto me gustan no tienen posibilidad de desembarcar en mi PC, por lo que nunca podré conducir un Daytona o luchar con Tekken en mi casa, a no ser que adquiera una PlayStation o una Saturn.

Con esto quiero decir que unos deberían aprender de otros, es decir, dos mundos tan diferentes como el ordenador y la consola deberían compartir experiencias y aunar fuerzas para logar que rentabilidad y tecnología se unan. Rentabilidad, sí, porque el esfuerzo inicial de comprar un equipo lo entiendo y se amortiza, pero tener que gastarse casi 20.000 pesetas en un juego me parece ridículo, porque alarga enormemente el período de tiempo de compra entre un juego y otro.

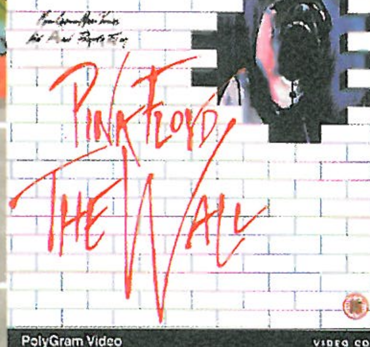
Además, la tecnología del ordenador está en constante evolución, pero sobre el mismo soporte puedes actualizar las prestaciones de la máquina mientras que la tecnología de las consolas está bien cuando sale en Japón, pero tras el tiempo que tarda en llegar a tierras hispanas quedan desfasadas, porque empiezan a prepararse nuevas y bestiales máquinas.

ESCOM: nuevos títulos para Vídeo CD

Las compañías del sector aseguran que en un futuro **se convertirá en el soporte estándar** para reproducir imágenes de video. Tal vez esto suene aún algo lejano, pero **el Video CD ya ha emprendido con paso firme su particular andadura hacia el reinado del universo multimedia.** De momento, compañías como **ESCOM,** de origen alemán, empiezan a apostar ya por este formato, ofreciendo títulos repletos de calidad, y con el "tirón" necesario como



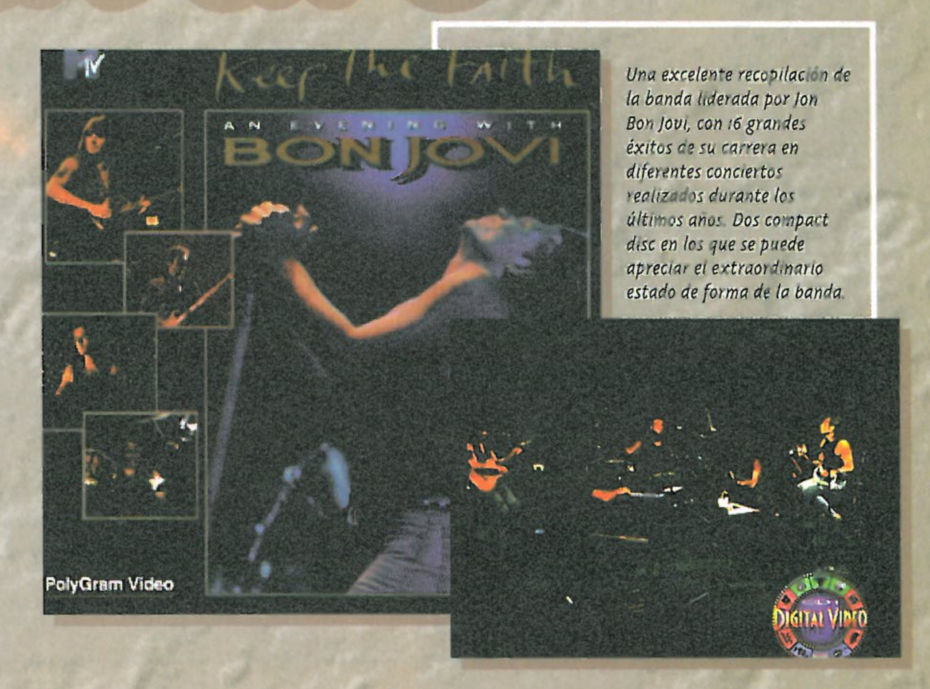
El grupo de los 70 liderado por la estrella del blues Eric Clapton y los inseparables Giger Baker y Jackk Bruce en un completo CD que contiene actuaciones en directo desde 1966 a 1969, entrevistas con los músicos y fotos inéditas del grupo. Todo un documento especialmente diseñado para coleccionistas.



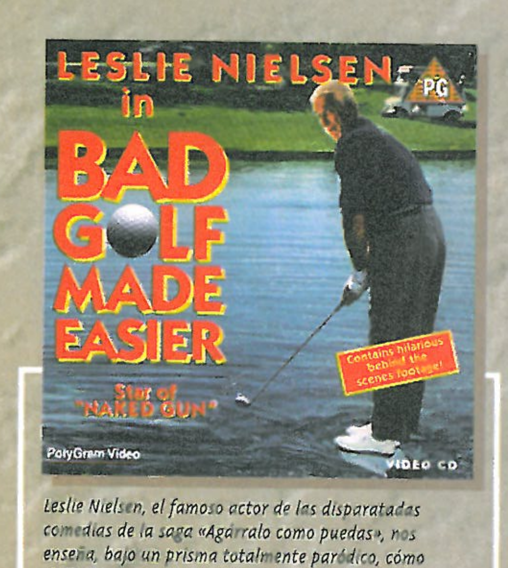
El album que consagró definitivamente a Pink Floyd como una de las más grandes bandas de rock de todos los tiempos. Una obra maestra que además de la música contiene imágenes de la revolucionaria y polémica película que contribuyó a realzar el mito de El Muro.

Los clásicos se suman al futuro

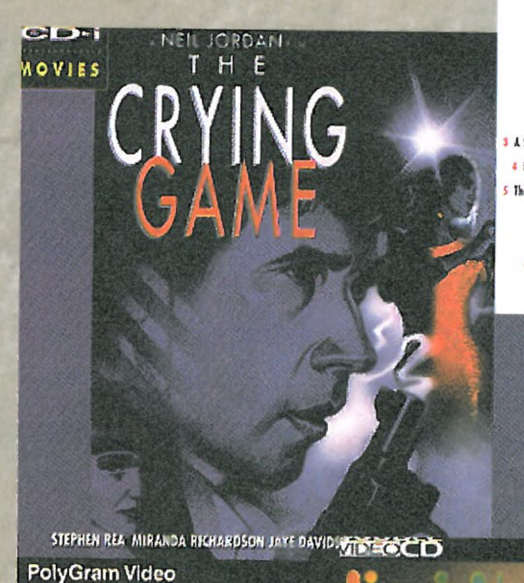
enganchar a un público sediento de nuevas propuestas. En la actualidad, **PC, CD-I, Macintosh y pronto, SegaSaturn y 3DO** están capacitados para reproducir este tipo de CD's mediante el sistema MPEG. Solo hace falta que más compañías como ESCOM, se dediquen a distribuir las producciones de **Polygram** o **Castle Communications**, las dos únicas firmas que hasta ahora se han volcado con el Video CD en Gran Bretaña. Estos son algunos de los títulos disponibles actualmente.

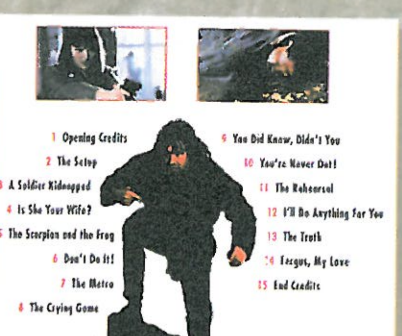


Una excelente recopilación de la banda liderada por Jon Bon Jovi, con 16 grandes éxitos de su carrera en diferentes conciertos realizados durante los últimos años. Dos compact disc en los que se puede apreciar el extraordinario estado de forma de la banda.

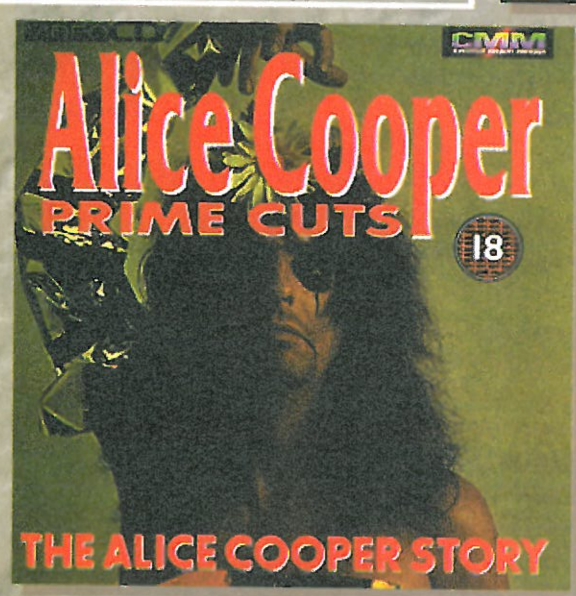


Leslie Nielsen, el famoso actor de las disparatadas comedias de la saga «Agárralo como puedas», nos enseña, bajo un prisma totalmente paródico, cómo disfrutar jugando al golf sin tener la más mínima idea.





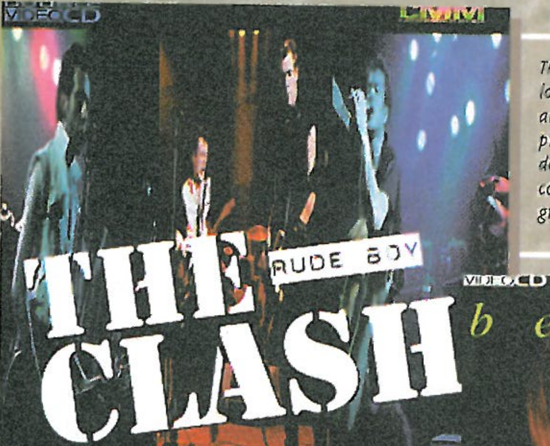
The Crying Game, conocida en España como «Juego de lágrimas» supuso toda una revelación hace unos años, y el descubrimiento de un gran director como Neil Jordan. El espinoso tema del IRA tratado con romanticismo y crudeza a la vez. Una gran película.



Uno de los artistas malditos del rock de los 80, en dos CD´s que recogen 20 de sus éxitos más conocidos, así como una completa biografía del protagonista con anécdotas de toda su carrera.



Uno de los guitarristas más carismáticos de todos los tiempos, en un documento único con actuaciones en directo y aspectos secretos de su vida.



The Clash fueron, junto con Sex Pistols, los máximos representantes de la música alternativa de finales de los 70 y principios de los 80. Dos CD's con algunos de sus mejores conciertos, así como un completo dossier con la historia del grupo y de todos sus miembros.

Dos CD's que recogen actuaciones en directo de la gira promocional que esta cantante realizó en 1990 con motivo del lanzamiento de su LP «Runaway Horses». Una de las solistas femeninas más carismáticas de los últimos años, que consiguió crear un estilo personal uniendo el country y el rock con melodías muy comerciales.

La mejor recopilación de la banda de Mick Jagger en 112 minutos que recogen actuaciones en vivo del cuarteto en Londres y Berlín. No faltan éxitos como Start me up, Brown Sugar o Satisfaction.



Llega a la Costa del Sol "Cyberpark's", el primer parque temático futurista

"Cibernautas" en Marbella

La cibermanía llega a Marbella de la mano del primer gran parque temático futurista que veremos en España. Su nombre es Cyberpark's. Os espera a todos en pleno paseo marítimo de la localidad malagueña. Y no os preocupéis por el tema de de las fechas: acaba de ser inagurado, el día 16 de junio, y permanecerá abierto hasta el 15 de septiembre.

Diversión total. Cine en movimiento. Show virtual. Atracciones espectaculares. Una nueva manera de disfrutar del ocio. Tecnológicamente impresionante. Oiréis un buen número de frases como estas cada vez que alguien os hable de un parque temático futurista, lo que viene a ser algo así como **un parque de atracciones vanguardistas** que se mueve a medio camino entre la ciencia ficción y el videojuego más avanzado.

Uno de estos parques, el primero en España, acaba de ser inaugurado recientemente en plena Costa de Sol. Se llama **Cyberpark´s** y en su organización han colaborado dos empresas líderes en este entorno al que han dado en llamar ocio divulgativo: **Realidad Virtual Asociados y TOPS.**

Cyberpark´s está emplazado temporalmente en el paseo marítimo de **Marbella** y en ese mismo lugar permanecerá hasta el 15 de septiembre.

Podemos dividir sus atracciones en **cuatro grandes bloques** que ahora mismo explicamos. El primero, en plan divulgativo y cultural. Se trata de **una exposición en la que se cuenta cómo nace, dónde y para qué se utiliza y cuál es el futuro de la realidad virtual.** El viaje se apoya en monitores con vídeos, paneles explicativos y una buena colección de consolas Sega. De allí no saldréis sin saber qué es eso de la realidad Virtual, qué aplicaciones tiene y cómo funcionaban los primeros simuladores.

Segundo bloque, éste **para los que buscan riesgos sin jugarse el pellejo.** ¿Habéis oído hablar del cine dinámico? Pues con **Venturer** podréis sentir en vuestras carnes **toda clase de experiencias tridimensionales** si aceptáis el reto de sentaros en una butaca, colocaros unas gafas polarizadas y esperar a que las convulsiones de este cine dinámico os pongan los pelos de punta. Que no, que no es como en la montaña rusa, que aquí to-

Cine dinámico, cine total

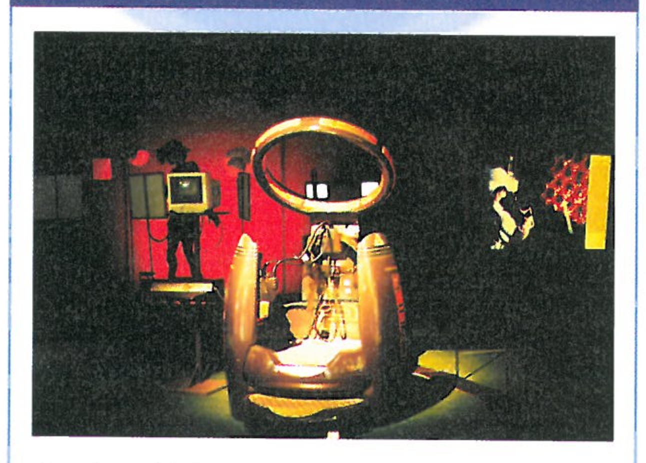
Es una de las experiencias -tridimensionales- más impactante que garantiza Cyberpark´s. El Venturer tiene forma de cápsula, un peso de 10 toneladas, capacidad para 12 personas a razón de tres filas de asientos y tecnología versionada desde los simuladores de vuelo que las grandes compañías aéreas suelen emplear. Por dentro, el sistema se compone de un video disco láser, un videoproyector de alta luminosidad, pantalla con revestimiento metálico de tres metros de diagonal, gafas polarizadas, equipo de sonido y un demultiplexor que decodifica la señal. Por fuera, una base hidráulica permite sentir en las carnes lo que se ve proyectado en pantalla.

Su funcionamiento es tan simple como espectacular. La película que se proyecta ha sido rodada mediante cámara subjetiva sincronizada informáticamente con la base hidráulica del Venturer.

Dicha base hidráulica consta de tres ejes que mueven rítmicamente la máquina pudiendo alcanzar fuerzas centrífugas y aceleraciones de riesgo (hasta 7G).

El Venturer de Cyberpark´s ofrece una inmersión tridimensional en las cristalinas aguas de las Bahamas, con rayas, tiburones y morenas como auténticas protagonistas.

El juego de la realidad virtual



En Cyberpark´s hay cuatro equipos de realidad virtual que permiten sumergirse en las siguientes experiencias.

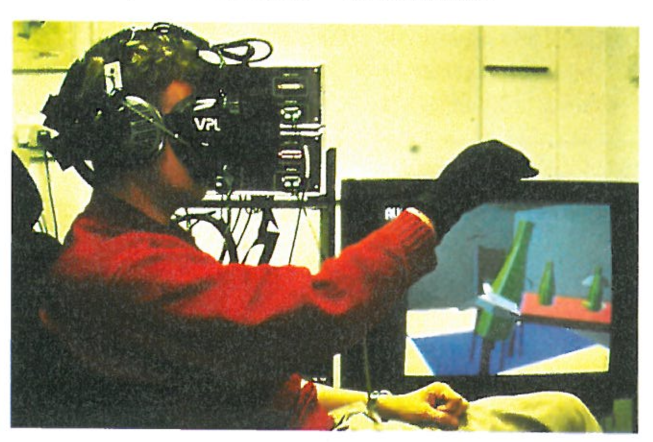
- ***Robot nuclear:** Tu mano se convierte en el brazo de un robot que debe manipular barras radioactivas en el entorno de una central nuclear. Un buen ejemplo de cómo la RV puede ayudar en el entrenamiento de operarios con trabajos de alto riesgo.*
- ***Alicia a través de la pantalla:** El cibernauta cae en un pozo sin fondo donde varias puertas llevan a un jardín fantástico, poblado por tiburones y otras delicias del mar. Es un homenaje al popular relato de Lewis Carroll con reminiscencias submarinas.*
- ***León Virtual:** Te invitamos a realizar un viaje místico por el interior de un espacio gótico de vidrieras texturizadas, que en realidad se encuentran en la Catedral de León. Precisamente León fue la base de un espectáculo artístico que se celebró en el claustro de la Catedral.*
- ***Puzzle de Hollywood:** El cibernauta se enfrenta a complejos puzzles tridimensionales. Manipulando figuras 3D, debe conformar escenas famosas de películas que han hecho historia en la evolución del Séptimo Arte. Esta atracción se desarrolló expresamente para la exposición Alucine.*
- ***Videojuego Virtual:** Aliens incontrolados se han apoderado de un museo virtual. Al más puro estilo de cualquier videojuego arcade, debes acabar con la invasión si no quieres que te hagan fosfatina. De lo más divertido del parque.*

do va al ritmo que marca el film que se proyecte. Pero preparaos, porque la sensación es de las que no se olvidan.

Tercer apartado, para los jugones de nueva generación. En Cyberpark´s también hay espacio **para los que queráis tomar parte en la realidad virtual.** El laberinto de competición láser os sitúa en el interior de **un laberinto acondicionado en forma de nave y os reta a que localicéis al contrario y le disparéis con vuestro cañón láser.** Esto que suena tan violento en realidad no es más que un divertida atracción virtual. En ella, el jugador va equipado con un chaleco en el que 4 sensores electrónicos se encargan de detectar cuándo ha sido tocado, y de pasar esa información al centro que imprime las tarjetas de puntuación. Ah! Y el láser simplemente emite un haz de luz.



Y cuarto y último apartado, para quienes **quieran disfrutar de verdad del mundo virtual.** Cyberpark´s pone a disposición de todos los visitantes **4 equipos de realidad virtual** con los que podréis sumergiros en mundos tridimensionales artificiales, creados con la ayuda de un ordenador. Gracias a los sistemas de posicionamiento magnético y al casco de visión estereoscópica, **uno puede interactuar con cada juego propuesto en tiempo real** y así disfrutar de las diferentes sensaciones que propone cada simulación.



Unos cascos estereoscópicos y un software especialmente diseñado son los únicos requisitos necesarios para entrar a formar parte de la realidad virtual.

Consolas de nueva generación
Lo que los dioses nos dejan en la Tierra

Dicen que los dioses son capaces de lo mejor y de lo peor, y que tan pronto deciden regalarnos a los humanos con todo tipo de parabienes, como les da por hacernos la puñeta. Las nuevas consolas, por los contrastes que estamos viendo en el poco tiempo que llevan entre nosotros, mucho nos tememos que han sido víctima tanto de la generosidad como de la ira de los dioses del Olimpo. Por eso, este mes hemos decidido ser como esos ángeles y diablillos del limón de Schweppes y, en clave de humor, -malo, como siempre-, vamos a darnos un paseo por lo humano y divino que nos traerán las consolas más esperadas.

Consola	Lo divino	Lo humano
SegaSaturn:	• Sus posibilidades multimedia y Virtua Fighter, Daytona USA, Panzer Dragoon...	• Que haya que soltar 80.000 pts para disfrutar de todo eso.
Sony PlayStation:	• Que Sony se meta en este mundillo con una máquina que puede aspirar a lo máximo.	• Que pese a su poderoso nombre, aún tiene que demostrar lo que es capaz de hacer en el mundo de las consolas.
Ultra 64:	• La promesa de su precio, de su calidad, de sus juegos...	• Que todo sea todavía poco más que una promesa.
Goldstar 3DO:	• Una línea de software muy buena y estable.	• Que aún no tenga ningún crack, de esos que 'obligan' a compra la máquina.
Jaguar:	• El precio. Más que asequible.	• Que tiene unos rivales excesivamente poderosos.
Philips CD-i:	• La avalancha de cine en formato Vídeo CD.	• Que tanta avalancha acabe enterrando a los videojuegos.
MD32X:	• La conversión de Virtua Fighter.	• Que no volvamos a ver nada como esto... ¿en cuánto tiempo?.
Neo Geo CD:	• Sus grandes juegos de lucha.	• Que te gusten las plataformas, o los juegos de rol...

HI

• **El lanzamiento de Saturn.** Y no sólo por la consola, sino también por el fiestón que organizaron.

• **Goldstar y su 3DO.** Se confirma la llegada del único 3DO oficial en España para septiembre. Y nosotros lo celebramos con un súper concurso.

• **Las versiones de Virtua Fighter** que hay en candelero. Una para 32X genial, y otra remezclada para SegaSaturn, atómica.

• **Que nos vayamos de vacaciones.** La única gran razón por la que seguimos al pie del cañón. Esa, y que nos gusta informar, claro.





• **El retraso en la llegada del CD para Jaguar.** Quién sabe si saldrá finalmente en septiembre, como nos han prometido.

• **La escasez de juegos para Philips CD-i.** Mucho multimedia, pero poco multijuegos.

• **Los últimos lanzamientos para Saturn y PlayStation en Japón.** Están empezando a asustarnos un poco.

• **La subida de los tipos de interés para créditos personales.** Habrá que pagar más cada mes para comprarse una consola de nueva ola.

Zona Caliente

Sega ha querido **sorprender a Europa** lanzando su Saturn dos meses antes de la fecha prometida. La pregunta es: **¿de verdad la noticia ha cogido a alguien por sorpresa?** Mucho me temo que no. Al menos no a quien esté realmente metido en este mundillo. Porque apostaría una mano a que tanto rumor y tanto globo sonda surgido de la nada y con capacidad para dar una vuelta al mundo en menos de 24 horas, **se le acabó escapando de las manos a Sega.**
El prestigioso periódico británico CTW, los colegas de Bit a Bit, la misma Internet y **hasta una niña que llamó a nuestra redacción** adelantaron la noticia como si fuera eso, noticia, y no un bulo descarnado. Y apostaría la otra mano a que la competencia de Sega lo sabía. Lo que no sé exactamente es hasta qué punto le importaba. Pero eso, ya es otra historia...

Fdo.: El Crítico.

La otra foto



¿A qué estará jugando esta chica?

No sabemos si nos parece más alucinante el casco de Realidad Virtual o el modelito que luce esta bella señorita. Lo que está claro es que si en un futuro se impone esta moda de vestirse de raro para vivir más intensamente un juego, ya podéis ir encargando el traje de piloto de fórmula 1, de guerrero ninja, de futbolista o de cosmonauta interestelar. Bueno, mientras no nos hagan vestirnos de gorila o de puercoespín azul...

HOBBY
Hitech